HORDE 2 PEŁNA WERSJA! PREMIEROWEJ GRY!

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 02/2003 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 8.99 ZŁ

2 KRĄŻKI CD PEŁNA GRA TYLKO 8.99 (w tym 7% VAT)





DEVASTATION



HAEGEMONIA

THE CITADEL HORDE PEŁNA GRA

wersje demo:
Total Immersion Racing
Impossible Creatures

6 MINI GIER

DirectX

DODATKI
Haegemonia
SFC III: Nemesis
Incubation
Warcraft 3
The Rage

DEMA
Haegemonia
Neverwinter Nights PL
Splinter Cell

CGS © 2003 GRY KOMPUTEROWE
SPRZEDAWANE WYŁĄCZNIE Z GK 2/2003

NA NASZYCH CD

PEŁNA WERSJA GRY: HORDE 2 - PREMIERA GRY STRATEGICZNEJ TYLKO U NAS!!! **WERSJE DEMO:** NEVERWINTER NIGHTS - najlepsza gra RPG roku 2002 po polsku. SPLINTER CELL - kolejna gra twórców RAINBOW SIX i GHOST RECON. HAEGEMONIA - kosmiczne potyczki we wspaniałej oprawie. TOTAL IMMERSION RACING - najszybsze samochody świata czekają na Ciebie. IMPOSSIBLE CREATURES - stwórz zmutowane istoty i poprowadź je do walki! **DODATKI DO GIER:** HAEGEMONIA - dodatkowe mapy dla trybu multiplayer. SFC III: NEMESIS - dodatkowy statek oraz nowe misje dla pojedynczego gracza. INCUBATION - 30 dodatkowych misji. WARCRAFT 3 - trzy najnowsze mapy. THE RAGE - ponad 100 nowych skórek dla postaci oraz nowa muzyka.



ACTION WARSZAWA
ul.Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
tel. (22) 332 16 00, 836 62 28, 877 06 12, 836 68 46, 836 00 96,
fax (22) 877 06 20, 817 28 95
sprzedaz@action.pl

ODDZIAŁ KATOWICE
ul. Roździeńskiego 188a
40-203 Katowice
tel. (32) 207 10 00
fax (32) 207 10 99
www.a.pl

ODDZIAŁ KIELCE
ul.Grzybowa 1a
25-704 Kielce
tel./fax: (41) 344 50 00
www.action.kielce.pl

ODDZIAŁ KRAKÓW
ul.Zakopiańska 9
30-418 Kraków
tel. (12) 254 69 00,
fax (12) 254 69 99
www.a.pl

ODDZIAŁ OPOLE
ul.Wiejska 31
45-240 Opole
tel./fax (77) 451 00 34
www.action.opole.pl

ODDZIAŁ POZNAŃ
ul.Krzywoustego 7
61-869 Poznań
tel./fax (61) 875 55 35
www.action.poznan.pl

ODDZIAŁ RADOM
ul.Kwiatkowskiego 85a
20-600 Radom
tel./fax (48) 365 56 05
www.actionr.com.pl

ODDZIAŁ SZCZECIN
ul.Klemensiewicza 4-10
70-028 Szczecin
tel. (91) 482 48 58
fax: (91) 482 80 12
www.action.szczecin.pl

ODDZIAŁ WROCŁAW
ul.Jesionowa 23/25
50-504 Wrocław
tel. (71) 797 79 00
fax (71) 797 79 20
www.action.wroc.pl

PARTNERZY REGIONALNI:

BIAŁYSTOK: CD LAND tel. (85) 662 30 61, BYDGOSZCZ: COMP ART tel. (52) 345 52 63; RESET tel. (52) 320 05 20, CIECHANÓW: COMPART tel. (23) 673 91 92, CZĘSTOCHOWA: ENTERPRISE tel. (34) 365 62 96, GDAŃSK: AXEL COMPUTER tel. (58) 344 23 45, KIELCE: ELKOM (Staszów) tel. (15) 864 26 60, LUBLIN: RETURN tel. (81) 746 48 39; VICO tel. (81) 746 00 42, ŁÓDŹ: ACT tel. (42) 689 27 77; HERKULES PC COMPONENTS tel. (42) 676 02 06, LUCKY STAR POLSKA tel. (42) 639 51 56; OLSZTYN: PCNET tel. (89) 535 23 33; SYSTEM tel. (89) 535 37 27, PŁOCK: MESKONP tel. (24) 263 39 85, POZNAŃ: BESTCOM tel. (61) 664 99 99, RZESZÓW: TOMTUS COMPUTER tel. (17) 852 66 06, TORUŃ: BITLAND tel. (56) 660 07 77; PULSAR SYSTEM tel. (56) 645 45 60; TRYTON tel. (56) 658 62 00, TYCHY: VIDEOBIT tel. (32) 227 69 75





płana (druida). Gdy wykonamy już zadania, możemy zdobyć specjalną moc lub np. stado kruków krążących nad naszą głową, które będą wspierać naszego bohatera w walce. Jeżeli podpadniemy czarownikowi, może on zamienić naszych wojów w kamienie lub sprawić, że zabiją je magiczne drzewa. Ludy władające magią, to jednak tylko część plemion, które napotkamy na swej drodze. Standardowo będziemy toczyć potyczki także z innymi włodarzami Krainy Siedmiu Rzek.

Tutaj jednak należy się pewna uwaga natury ogólnej. W „Horde II" został mocno rozwinięty wątek dyplomacji. Z każdym napotkanym plemieniem możemy ułożyć sobie przyjacielskie, bądź wrogie stosunki. Możemy być po prostu sojusznikami, którzy w razie konfliktu wystąpią zbrojnie przeciwko agresorowi, wasalami, płacącymi trybut, lub stać się państwem niesuwerennym. Żaden wybór nie zamyka drogi do zwycięstwa, a ponadto każdy można w dowolnej chwili odwołać i zmienić. Dyplomacja odgrywa zatem w grze niezwykle istotną rolę i może często uratować z opresji, bądź właśnie wpędzić w kłopoty np. w sytuacji, w której zaatakujemy sojusznika naszego



EKRAN GRY

1 - zasoby żelaza
2 - zasoby złota
3 - zasoby drewna
4 - populacja
5 - opcje gry
6 - minimapa
7 - wybrany budynek/wojownik
8 - możliwości budowy/rozbudowy
9 - opcje działań w budynkach/na oddziałach
10 - dyplomacja
11 - koszty budowy

DODATKI

W naszym stałym cyklu, prezentujemy kolejne fantastyczne dodatki do gier, które pozwolą im na nowo świecić utraconym blaskiem. Przypominamy, że wszystkie opisane tu programiki znajdziesz na naszej płycie CD.

STARFLEET COMMAND III

Posiadacze gry „Starfleet Command III" mogą stać się właścicielami najpotężniejszego statku w galaktyce. Wszystko to dzięki kolejnemu darmowemu dodatkowi do tej gry, a mianowicie „Star Trek: Nemesis". Oprócz wspomnianego wyżej okrętu, zawiera jeszcze misje dla pojedynczego gracza pozwalające na dowodzenie tym pojazdem.

WARCRAFT 3

Trzy najnowsze mapy do tej wspaniałej gry.

HAEGEMONIA

Recenzję gry znajdziecie w tym numerze „Gier Komputerowych", a już zdążyliśmy przygotować nowe mapy do dla trybu multiplayer.

INCUBATION

30 dodatkowych misji.
Aby zainstalować te mapy wystarczy przegrać pliki z rozszerzeniem LEV i LCL do katalogu BLUEBYTE\INCUBATION\MISSIONS.

THE RAGE

W ubiegłym miesiącu na płycie CD i DVD zamieściliśmy pełną wersję tej gry. Teraz przyszedł czas na dodatki, a są to:
- 30 nowych skórek wrogów
- 100 nowych skórek dla postaci którymi sterujemy w grze
- 5 nowych plików muzycznych, które z pewnością umilą rozgrywkę

Aby zainstalować te skórki wystarczy przekopiować je do katalogu Program Files\ Fluidgames\ The Rage\Images. Natomiast muzykę wystarczy skopiować do katalogu Program Files\ Fluidgames\ The Rage\Sound

PROGRAMY

W tym miesiącu znajdziecie na naszej płycie najnowszą wersję „niezbędnika" dla wszystkich graczy, a mianowicie program „DirectX 9.0".

sprzymierzeńca, ten ostatni zaatakuje nas! Najważniejszym przeciwnikiem jest jednak Teimour (z którym zresztą też można zawierać krótkotrwałe sojusze). Jego armie złożone są z piechurów i konnych, którzy nie są zbyt wytrzymali, ale najeżdżają nasze włości w zastraszających ilościach. Za wszelką cenę powinniśmy dążyć do zniszczenia jego oddziałów, choć sam Teimour ma tę właściwość, że odradza się, jak Feniks z popiołów i w innym miejscy zakłada swoją nową siedzibę. Aby wojować trzeba mieć jednak odpowiednie zaplecze. Podstawą funkcjonowania naszej gospodarki są drewno, złoto i żelazo. Złoto pozyskujemy także z podatków (o tym w ramce: Jak Grać?). W miarę upływu czasu uzyskujemy dostęp do coraz bardziej złożonych jednostek np. oddziałów konnych, ballist czy katapult, które idealnie nadają się do niszczenia budynków. Nasz bohater główny ma siłę większą niż inni woje, ale należy na niego uważać, bo gdy zginie zabawa się kończy. On jednak może przyjmować zadania do wykonania, a także znajdować w lesie skarby, butle z Dżinami, którzy spełniają życzenia, bądź stają się śmiertelnymi wrogami naszego państwa (nigdy nie wiadomo, na co się trafi...) oraz magiczne przedmioty, które podnoszą umiejętności bohatera i morale wojowników.







Jak grać? - gospodarka

Oto kilka wskazówek, które mogą się przydać na samym początku misji. Zaczynamy od zbudowania Zamku (CASTLE) w dogodnym miejscu. Dogodne to takie, z którego blisko będzie do złóż żelaza, złota i do lasu. W Zamku szkolimy 5 robotników (WORKER) i posyłamy ich do wyrębu lasu. Następnie wznosimy Koszary (BARRACS) (niezbyt blisko zamku i w dogodnym strategicznie punkcie). Wszystkie budowle staramy się wznosić nie za blisko zamku, co rozszerza nasz pole działania. Po koszarach stawiamy Tartak (SAWMILL), do którego będą znoszone ścięte drzewa. Teraz pola na Kopalnie (MINE). Wznosimy i Złota (GOLD) i Żelaza (IRON), oczywiście w miarę możliwości. Dodatkowo budujemy jedną Farmę (FARM), a potem Fabrykę (PLANT), gdzie będzie można wytwarzać palisady, bramy, mosty i wieżyczki (TOWER), które posłużą do obrony naszych włości. Należy pamiętać, że większość budowli wznosi się w Zamku. Dlatego ten budynek musi być dobrze strzeżony. Istnieje możliwość zbudowania drugiego zamku, gdy pierwszy zostanie zburzony (właściwość taką posiada bohater główny), ale jest to wysoce niewskazane. Dlatego właśnie nie należy lekceważyć zalet fortyfikacji i palisad, a zwłaszcza wieżyczek, które niejednokrotnie mogą zapobiec tragedii. Jeżeli chodzi o wojsko to warto produkować jedynie ciężkich rycerzy i łuczników siejących płonącymi strzałami. Gdy uzyskamy już dostęp do Stajni (STABLES) warto pokusić się również o oddział konnych. Niezwykle ważną kwestią w grze jest gotówka. Pozyskujemy ją nie tylko z kopalni złota, ale również z podatków. Im wyższa populacja naszej osady tym więcej brzęczącej monety w kasie. Populację zwiększa budowanie kolejnych Farm.

Wojna

Taktyka wojenna polega na produkowaniu dużej ilości, różnorodnych oddziałów. Wojsko szkolimy w Koszarach, a machiny wojenne budujemy w Fabrykach. Im więcej budynków tego typu postawimy, tym szybciej będziemy mogli się zbroić. Naszą bazę najlepiej otoczyć zwartym kordonem Wież, które szyją do wroga strzałami z dalekiej odległości. Na polu walki posyłamy do boju dużo zróżnicowanych oddziałów i dajemy im wolną rękę. Sterowanie każdą jednostką z osobna przynosi raczej mizerne efekty. Trzeba również pamiętać, że machin bojowych nie można posyłać do walki samopas, a jedynie w odpowiednio licznej obstawie, (bo inaczej zostaną przejęte przez wroga lub zniszczone). Sami również mamy możliwość przejmowania wrogich machin lub budynków. Wystarczy wybrać żołnierza wcisnąć klawisz C i kliknąć na budynku lub pojeździe. Swoich wojaków można ponadto grupować w większe oddziały. Wystarczy zaznaczyć wszystkich, trzymając wciśnięty LPM. Nad głową jednego z wojów pojawi się malutka chorągiewka. Od tej pory kliknięcie w chorągiewkę zaznaczy wszystkich wojów z grupy. Z wojną łączy się również dyplomacja. Jeśli o nią chodzi, podstawowa zasada brzmi: mieć jak najmniej wrogów w jednym momencie. Dlatego opłaca się dość często zawierać sojusze (nawet w sytuacji, kiedy będziemy je zmieniać co chwilę. Zdrady i zmiany zachowań nie mają wpływu na naszą polityczną wiarygodność.

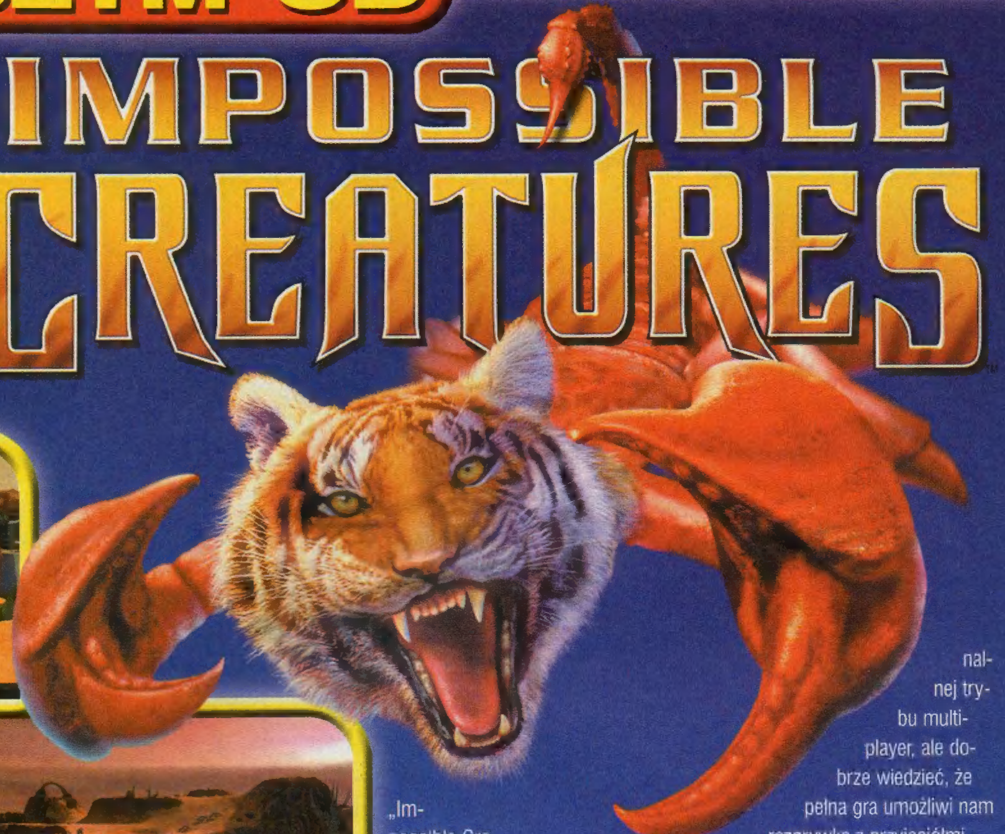
Zadania poboczne

W czasie zabawy możemy otrzymać liczne zadania i zlecenia od sojuszników, bądź nowo napotkanych nacji. Wykonywanie ich nie jest obligatoryjne, a nawet więcej, możemy zabić zleceniodawcę, jeżeli jesteśmy na tyle potężni. Opłaca się jednak spełniać życzenia przyjaciół, bo za to obdarowują nas wielką mocą i magicznymi przedmiotami.

WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
WYDAWCA .... Buka Entertainment
PRODUCENT .... Buka Entertainment
INTERNET .... www.buka.com
WYMAGANIA .... Win: 9x/2000/Me/XP, P 200 MHz, 32 MB RAM, Karta graficzna 2MB, ... 250 MB dysk twardy, karta muzyczna, ... CD-ROM 8x, DirectX 7.0.


Czy potrafisz wyhodować idealnego smoka?
DRAGONFARM
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
Akcja gry umiejscowiona została w krainie Alterica, będącej ostatnim schronieniem legendarnych smoków. To niezbadane miejsce czeka na odkrycie, a pełno w nim zdradliwych bagien, gęstych lasów i bezkresnych pustyń. Gracz zostaje hodowcą smoków, jednym z wielu, którzy przybyli tu by wyhodować idealnego smoka i tym samym stać się najlepszym hodowcą. Trwa zacięta rywalizacja...
DRAGONFARM to najnowsza technologia 3D, szczegółowo przedstawiony świat fantasy, różne tryby rozgrywki, opcja gry sieciowej oraz ciekawi przeciwnicy komputerowi.
BLACKSTAR
W sprzedaży za 39 95
TopWare INTERACTIVE
© 2002 Blackstar Interactive. Dystrybucja w Polsce: Topware Poland Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland tel.: 0 prefix 33 81 30 316 fax: 0 prefix 33 81 30 304, www.topware.pl, email: sales@topware.pl

IMPOSSIBLE CREATURES



Firma Microsoft we współpracy z Relic Entertainment Inc. jest na końcowym etapie prac nad najnowszą grą z gatunku RTS, zatytułowaną „Impossible Creatures”. Tytuł ten zapowiada się niezwykle ciekawie, z co najmniej z kilku powodów, dlatego postanowiliśmy napisać o nim kilka słów. Dodatkowo, jako prezent dla wszystkich miłośników „erteesów” umieściliśmy demo tejże gry na naszej płytce.

Przebieg rozgrywki i konstrukcja „Impossible





Creatures” nie odbiegają zbytnio od tego wszystkiego, do czego przyzwyczaiły nas inne gry z gatunku strategii czasu rzeczywistego. Oznacza to, że będziemy produkować i dowodzić armiami, eksploatować złoża, budować i „apgrejdować” budynki, a wszystko po to, aby w końcu wyeliminować wroga.

PREMIERA	Luty
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Microsoft
DYSTRYBUCJA PL	APN Promise
INTERNET	www.impossiblecreatures.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz,
	128 MB RAM.

Są jednak co najmniej dwa powody, które przemawiają za tym, by przyjrzeć się tej grze dokładniej. Pierwszy, to oprawa graficzna. Kolorowe, bardzo ładnie wyglądające środowisko gry stworzone z wysokiej jakości tekstur i wielu niesamowitych efektów świetlnych, utwierdziły nas w przekonaniu, iż producenci gry włożyli w oprawę artystyczną mnóstwo roboty.

Również interfejs użytkownika, pomimo, że zawiera dużą ilość opcji, komend, etc. jest bardzo czytelny.

Jak już wspominaliśmy grafika, nie jest jedynym walorem „Impossible Creatures”.



Ciekawie rozwiązano również kwestię tworzenia zarówno pojedynczych jednostek, jak i całych armii. Nie dowodzimy tu bowiem czołgami, żołnierzami, czy innymi jednostkami militarnymi. Chodzi tu raczej o zabawę DNA otaczającej nas flory...

Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki (dostępny w wersji demo tryb Player vs. Computer, czyli innymi słowy „skirmish”), możemy stworzyć własną armię, krzyżując każde z kilkunastu dostępnych zwierząt. W konsekwencji tego możemy dysponować np. grupą zajadłych Tigobsterów (hybryda tygrysa z homarem), czy ociężałych, ale silnych Polar Frog'ów (czyli krzyżówki niedźwiedzia polarnego i żaby) i wielu, wielu innych „nieprawdopodobnych stworzeń”.

Swoją drogą, ciekawie wygląda mutacja sowy z rekinem, bo pomijając niesamowite właściwości lotne, godny uwagi jest atak z lotu nurkowego...

Gracz ma do dyspozycji kilkanaście rodzajów budynków, począwszy od najważniejszego - laboratorium, czyli zadokowanej, (niestety nie mobilnej) latającej (jak dowiadujemy się z wprowadzającej sekwencji filmowej) ciuchci, poprzez struktury do tworzenia różnego typu jednostek, a na wieżyczkach kończąc.

W wersji demo „Impossible Creatures” dostępny jest również tryb kampanii, oczywiście stworzony w wersji „trial”, jednak pozwalający na zapoznanie się z fabułą gry, jak również lepszymi i gorszymi stronami gry.

Nie będziemy mogli skorzystać z przeznaczonego tylko dla wersji finalnej trybu multiplayer, ale dobrze wiedzieć, że pełna gra umożliwi nam rozgrywkę z przyjaciółmi, ponieważ jak ukazuje nam wersja demo, gra „Impossible Creatures” pod wieloma względami może dorównywać nawet najświetniejszym przedstawicielom swojego gatunku.

STEROWANIE

Sterowanie odbywa się za pomocą myszki. Istnieje oczywiście szereg klawiszy skrótowych jednak jest ich sporo, dlatego też nie ma sensu wyszczególniać każdego z nich po kolei. Dodamy tylko, że po najechaniu kursorem na którąś z komend, opcji, czy rozkazów otwiera się okno z wyszczególnionym opisem opcji wraz z przypisanym klawiszem skrótu.



EKRAN GRY

1. Ilość posiadanego węgla, prądu oraz jednostek
2. Czas rozgrywki
3. Aktywne jednostki
4. Mapa
5. Przyciski skrótów
6. Pasek zawierający opcje gry, opcje dyplomacji i listę celów gry
7. Okno komend i rozkazów

Neverwinter Nights

Neverwinter Nights" jest tytułem, którego nie trzeba chyba nikomu bliżej przedstawiać, czy reklamować. Zapewne lwia część naszych Czytelników wie, że jest to jedna z głośniejszych gier wydanych w ostatnim czasie. Jeżeli jednak jest ktoś, kto miał przerwę w życiorysie i nic nie wie o tej grze, to podpowiadamy, że chodzi o wspaniałą, opracowaną przez firmę BioWare (kolejną po seriach „Icewind Dale" i „Baldur's Gate") megaprodukcję z gatunku RPG.

Już w początkowych fazach prac prowadzonych nad „Neverwinter Nights", jej producenci zapowiadali narodziny nietuzinkowej, rewolucyjnej gry opracowanej na podstawie najnowszego systemu RPG, czyli trzeciej edycji D&D.

Pomimo, iż fabuła „Neverwinter Nights" nie jest bezpośrednią kontynuacją żadnej z poprzednich produkcji tej firmy, akcja gry rozgrywa się w tym samym świecie, czyli na ziemiach Faerunu.

W odróżnieniu od np. „Baldur's Gate", który miał ładną, niemniej dwuwymiarową grafikę, widok pola akcji w „Neverwinter" przedstawiony jest w trybie 3D.

Oczywiście oprócz grafiki zmianie uległy także inne aspekty gry. Jednym z nich jest proces tworzenia profilu bohatera kontrolowanego przez gracza. Został on rozbudowany o nowe klasy i podklasy, dołożono możliwość wyboru i uzyskiwania wraz z przebiegiem fabuły wielu nowych umiejętności oraz atutów.

Rozgrywka w „Neverwinter Nights", czyli jak na rasowego „erpega" z najwyższej półki przystało, naszpikowana została całą masą inteligentnych questów, setkami cieszących się odrębnymi osobowościami bohaterów niezależnych, niezliczoną ilością broni, przedmiotów oraz czarów. Natomiast przemyślana, bardzo ciekawa i wciągająca fabuła gwarantuje przednią zabawę nawet najwybredniejszym miłośnikom gier fabularnych.

W tym miesiącu Czytelnicy „Gier Komputerowych" sami mogą przekonać się o atrakcyjności „Neverwinter Nights". Postanowiliśmy bowiem umieścić na naszym krążku niezwykle obszerne demo tej gry.

Tworząc niemal bez żadnych ograniczeń własną postać lub wybierając jedną z 30 gotowych, możecie Drodzy Gracze wziąć udział w porywającej przygodzie, którą oferuje ta ponad 300-megowa wersja demonstracyjna (ponad 900 MB po zainstalowaniu!).

Wybierzcie bohatera należącego do jednej z siedmiu ras, przypiszcie mu którąś z 11 podstawowych klas (i podklas), zgodnie z upodobaniami rozporządzajcie punktami dokładając je do każdej z sześciu podstawowych statystyk (siła, mądrość, inteligencja, charyzma, itp.), nadajcie Waszej postaci wygląd oraz imię i ruszajcie na pomoc miastu Neverwinter.

Zdobywając punkty doświadczenia i awansując na kolejne, wyższe poziomy, będziecie uzyskiwać coraz to nowe umiejętności i atuty. Będziecie werbować towarzyszy, pomagających Wam w wykonywaniu nawet najtrudniejszych zadań.

STEROWANIE

W „Neverwinter Nights" gramy myszką, jednak istnieje szereg skrótów ułatwiających dostęp do niektórych opcji czy komend. Jest ich sporo, dlatego też najlepiej jeśli sami zapoznacie się z nimi poprzez aktywowanie opcji gry.

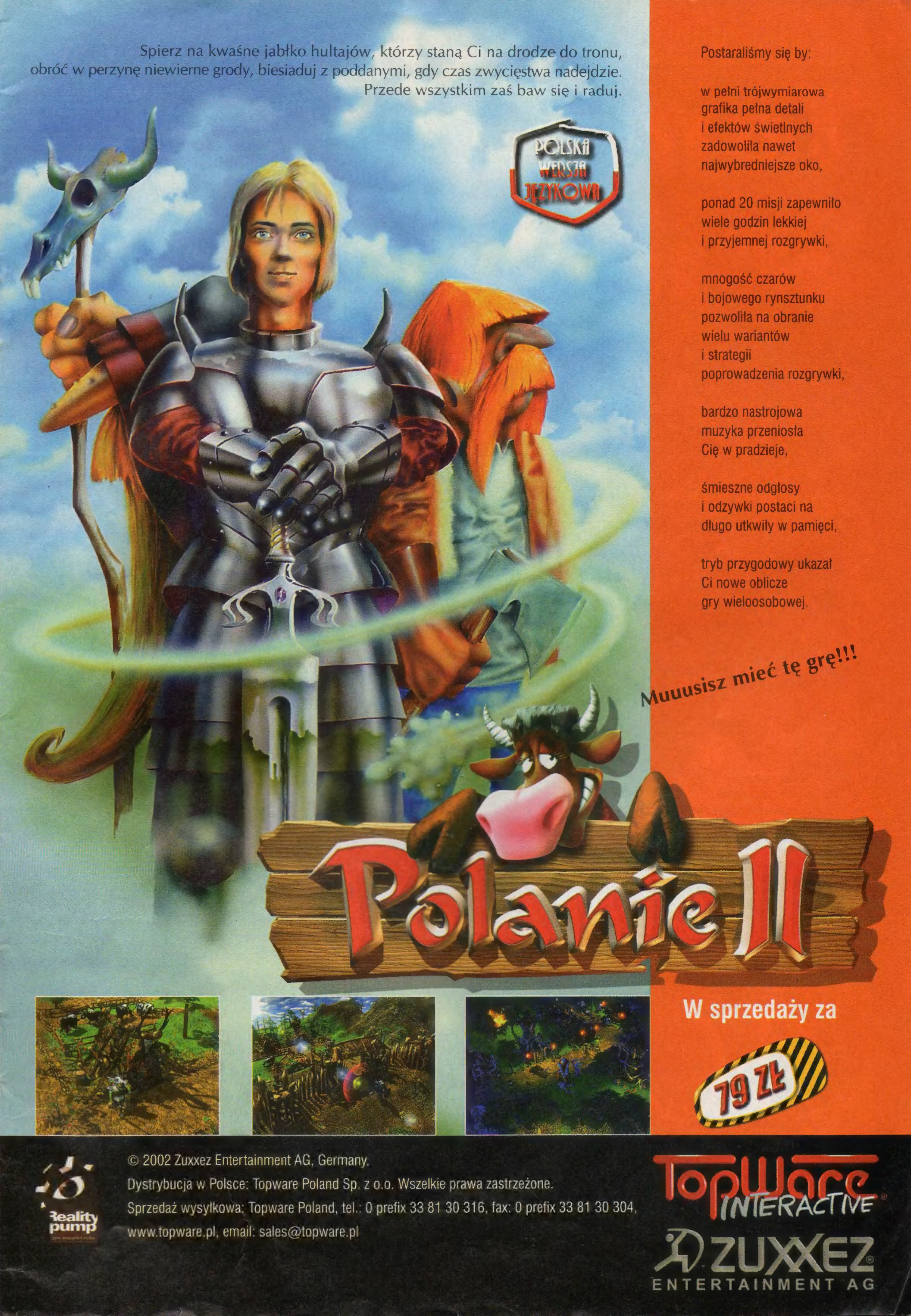


EKRAN GRY

1. **Wizerunek postaci gracza**
2. **Panel z opcjami (kolejno: mapa, ekwipunek, dziennik, karta postaci, odpoczynek, księga zaklęć, opcje, lista graczy(sieć)**
3. **Wizerunek werbowanej postaci**
4. **Konsola**
5. **Kompas**
6. **Pasek skrótów**



PREMIERA	Już jest
CENA	129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Infogrames
DYSTRYBUCJA	CD Projekt
INTERNET	http://nwn.cdprojekt.com
WYMAGANIA	PII 450MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 16 MB.


Spierz na kwaśne jabłko hultajów, którzy staną Ci na drodze do tronu, obróć w perzynę niewierne grody, biesiaduj z poddanymi, gdy czas zwycięstwa nadejdzie. Przede wszystkim zaś baw się i raduj.
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
Postaraliśmy się by:
w pełni trójwymiarowa grafika pełna detali i efektów świetlnych zadowoliła nawet najwybredniejsze oko,
ponad 20 misji zapewniło wiele godzin lekkiej i przyjemnej rozgrywki,
mnogość czarów i bojowego rynsztunku pozwoliła na obranie wielu wariantów i strategii poprowadzenia rozgrywki,
bardzo nastrojowa muzyka przeniosła Cię w pradzieje,
śmieszne odgłosy i odzywki postaci na długo utkwiły w pamięci,
tryb przygodowy ukazał Ci nowe oblicze gry wieloosobowej.
Muuusisz mieć tę grę!!!
Polanie II
W sprzedaży za
79 zł
© 2002 Zuxxez Entertainment AG, Germany.
Dystrybucja w Polsce: Topware Poland Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland, tel.: 0 prefix 33 81 30 316, fax: 0 prefix 33 81 30 304,
www.topware.pl, email: sales@topware.pl
Reality pump
TopWare INTERACTIVE
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

Tom Clancy's Splinter Cell

Splinter Cell", to najnowsza gra firmy Ubi Soft, której idea nawiązuje do znanej serii „Rainbow Six", będącej komputerową adaptacją powieści Toma Clancy.

Po raz kolejny gracz ma okazję wcielić się w agenta jednostki specjalnej zwalczającej falę terroryzmu zalewającą różne zakątki naszego globu.

Pomimo, że grę „Splinter Cell" cechuje wiele podobieństw do wspomnianego wcześniej „Rainbow





EKRAN GRY

1. Energia
2. Wskaźnik cień/światło
3. Aktywna broń i ilość naboi
4. Wskaźnik strzału (pojedynczy nabój/seria)
5. Cele misji

Six", to wspomnieć należy, iż nie jest to bezpośrednia kontynuacja serii bazująca na tym samym engine, czy sposobie rozgrywki.

Gra wykorzystuje „nieco" zmodyfikowany „silnik" „Unreala", a środowisko, w którym prowadzimy rozgrywkę widziane jest z perspektywy trzeciej osoby, czyli mamy do czynienia z klasycznym TPPem.

Graficznie gierka prezentuje się bardzo ładnie i w porównaniu choćby do „Rainbow Six", czy podobnych mu tytułom, „Splinter Cell" wygląda o niebo lepiej. Nie będziemy tu na przykład mieli do czynienia z klimatem sterylnej sali szpitalnej, jak to miało miejsce w „Rainbow".

Jednak nic za darmo. Atrakcyjna oprawa artystyczna ma swoje odbicie w wymaganiach sprzętowych, których gra potrzebuje do płynnego działania (znajdziecie je w tabelce poniżej). Są one bardzo wysokie, co może uchodzić jako jeden z mankamentów gry.

Dzięki wersji demonstracyjnej gry „Splinter Cell", umieszczonej na naszej płytce, będziecie mogli, Drodzy Czytelnicy, zapoznać się bliżej z omawianym właśnie tytułem.

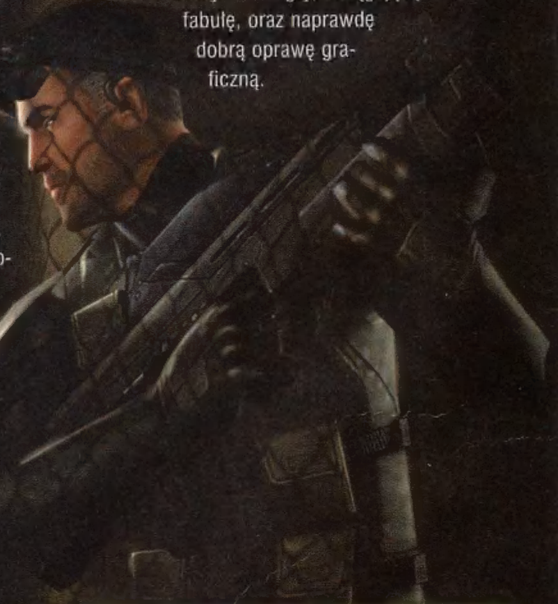
Demo oferuje nam przeprowadzenie misji w stolicy Gruzji, Tbilisi. W misji tej będziemy musieli wypełnić każdy z czterech celów, pamiętając jednocześnie, że zabicie cywila grozi przedwczesnym zakończeniem gry.

Generalnie, misja ta polega na odnalezieniu i przeprowadzeniu rozmowy z lokalnym informatorem agencji NSA, Thomasem Gurgenidze, który poinformuje nas o strefie operacyjnej Williama R. Blausteina. Poza tym, korzystając z informacji zawartych w komputerze Gurgenidze dowiemy się, jak przedrzeć się w głąb Okręgu Policyjnego, w celu odnalezienia i zabrania czarnej skrzynki z apartamentu Blausteina.

Misję tą musimy wykonać „po cichu". Innymi słowy, próba przejścia jej w stylu Rambo z góry skazane jest na porażkę, a aktywacja przez wroga alarmu, „nieco" skomplikuje nasze plany.

Bardzo pomocnym okaże się przenośny komputer, w którym zawarte są informacje o celach misji, krótkie info o głównych postaciach oraz mapa terenu. Ponad to, własnoręcznie możemy zapisywać w notatniku wszelkie uwagi pomocne w wykonaniu misji.

Dzięki wersji demonstracyjnej szybko przekonacie się, iż „Tom Clancy's Splinter Cell", to tytuł warty uwagi, przede wszystkim ze względu na specyficzny klimat gry, wciągającą fabułę, oraz naprawdę dobrą oprawę graficzną.



STEROWANIE

- W - do przodu
- S - do tyłu
- A - w lewo
- D - w prawo
- C - klęknięcie
- Kółko myszy - przybliżenie/oddalenie
- LPM - strzał
- PPM - alternatywny strzał
- Backspace - skok
- R - przeładowanie
- Spacja - interakcja
- Control - Inwentarz

PREMIERA .... I kwartał 2003
CENA .... Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
WYDAWCA .... Ubi Soft
DYSTRYBUCJA PL .... Play It
INTERNET .... www.splintercell.com
WYMAGANIA .... PIII 800 MHz, ... 256 MB RAM, Karta graficzna 32 MB.

HAEGEMONIA

LEGIONS OF IRON



EKRAN GRY

1 - Lista naszych okrętów
2 - Ekrany gry
3 - Pole gry
4 - Okno informacyjne

Od kilku miesięcy z utęsknieniem wyczekujemy pojawienia się kolejnej części serii „Imperium Galactica", a tu ciągle nic... Dla wszystkich, którzy cierpią równie wielkie katusze, mamy radosną nowinę. Otóż, pojawiło się dla nas światełko w tunelu. A jest nim gra „Haegemonia: Żelazne Legiony". Jest to najnowsza kosmiczna strategia czasu rzeczywistego 3D, stworzona przez węgierski zespół Digital Reality. To właśnie oni byli odpowiedzialni między innymi za powstanie „Imperium Galactica I i II". Gra „Haegemonia" jest oryginalnym, a co najważniejsze – całkiem dobrym programem. Czerpie on oczywiście garściami z „Imperium Galactica I i II", a zwłaszcza z „Homeworld". Jednak w tym przypadku mamy do czynienia z bardzo twórczym i udoskonalającym przetworzeniem dawnych tematów. Po tym krótkim wstępie przejdźmy teraz do fabuły, która została przedstawiona w grze.

Jak to zwykle z grami science-fiction bywa, przenosimy się w niezbyt odległą przyszłość, do roku 2104. Po okresie prosperity, w którym Ziemianie sprawnie funkcjonowali pod jednym błękitnym sztandarem, teraz nastąpił kryzys. Kolonie pragną się uniezależnić. Pierwsze buntują się osady na Marsie. Powoli konflikt obejmuje cały Układ Słoneczny. Pochłonięci wojną domową Ziemianie nie zauważają, że prawdziwe zagrożenie nadchodzi spoza układu.

Podobnie jak w „Imperium Galactica", pierwsze etapy gry polegają na zapoznaniu się ze sterowaniem gry, rozwinięciu kilku niezbędnych technologii i zakończeniu konfliktu z kolonami. Dopiero później przychodzi czas na ekspansję kosmiczną.

Praktycznie każdy element naszego imperium może być przez nas nadzorowany. Czuwamy nad eksploatacją surowców naturalnych na planetach, kontrolujemy produkcję, formujemy wojska naziemne i kosmiczne floty.

Ale nie jest to mimo wszystko kolejny klon „Master of Orion". W tej grze najwięcej uwagi poświęcamy oczywiście walce, a zwłaszcza gigantycznym bitwom kosmicznym. Intuicyjny interfejs [illegible] umożliwia nam sterowanie setkami pojazdów. Widoki tych bitew są naprawdę oszałamiające. Ilość detali wyświetlanych na ekranie bije na głowę wszystko, co było dotychczas. Przepięknie renderowane pojazdy kosmiczne, zaczynając od zwykłych myśliwców, a na olbrzymich statkach kończąc, robią wielkie wrażenie.

Podobnie jest z planetami, które wręcz szokują pieczołowitością, z jaką zostały oddane szczegóły geograficzne. Przyglądając się bliżej Ziemi dostrzegamy różnice w linii brzegowej, ba, nawet odnosimy wrażenie, że widać Wielki Mur Chiński.

Już w pierwszych etapach gra pozwala nam [illegible] i nie chodzi tu o rozwijanie państwa czy prowadzenie badań naukowych, ale nawet o [illegible]





JAK GRAĆ

[illegible]

grafiię. [illegible] nas inna [illegible]. [illegible] grając niegdyś w „Homeworlda”, grę [illegible] za niedościgniony wzór [illegible], marzyliśmy o tym, aby nasi piloci zdobywali doświadczenie i przechodzili z nami (w roli przywódcy) z bitwy do bitwy. „Homeworld” niestety nigdy nie spełnił tego marzenia, ale [illegible] „Haegemonia” TAK! Teraz, gdy to marzenie się spełniło, jest jeszcze jedno – aby gra taka, jak „Haegemonia” była [illegible] w realiach [illegible] Wojen. Może kiedyś tego doczekamy.

Wypada jeszcze wspomnieć, że gra została całkowicie spolszczona, co jest kolejną dużą zaletą programu. A co z wadami? Przede wszystkim gra ma tendencję do zawieszania się. [illegible] jest to [illegible], [illegible] z [illegible] [illegible]

[illegible]. Zainstalowanie najnowszej łatki [illegible] wyeliminowało [illegible] błędu. [illegible] w całości. Wymagania sprzętowe gry są naprawdę [illegible]. Oficjalnie jako wymagane minimum wymieniony jest PIII 600 MHz, 128 MB RAM i karta II Generacji [illegible] mogą jedynie pomarzyć o grze. Mamy takiego [illegible] w redakcji, [illegible] takich „minimum”. [illegible] programu gra [illegible] „zdechła”. Program [illegible] w miarę w przypadku [illegible] lepszym, ale wtedy również zdarzają się jej spowolnienia.

[illegible] są pewne luki w fabule i jak nam się wydaje, błędy w [illegible] opowieści. W jednej misji mamy [illegible] ludzi ze stacji [illegible], lecz niestety nie mamy pojęcia, których [illegible] użyć. [illegible] powoduje zakończenie misji. I tak [illegible]

STEROWANIE

[illegible]. Lewy przycisk wybiera jednostkę, prawy wskazuje jej cel.

[illegible]. Po kilku takich próbach [illegible]. [illegible], że ten [illegible] nas jest taki [illegible], nasze [illegible] w ciągu [illegible] minut!

Jednak [illegible] tych drobnych niedociągnięć, jest to gra, na którą [illegible] uwagę. [illegible], gdyż [illegible] tego programu [illegible] się na [illegible] CD.

PREMIERA	Już jest
CENA	69.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Wanadoo
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.haegemonia.com
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 32 MB.

PLUSY Gigantyczne bitwy kosmiczne, piloci eskadr kosmicznych zdobywają doświadczenie.

MINUSY Wysokie wymagania sprzętowe, program momentami niestabilny, „dziury” w fabule.

WERDYKT Całkiem dobra i wciągająca strategia kosmiczna. Jeden z nielicznych ostatnio programów wartych zainstalowania.

OCENA ZBIOROWA



Zawsze „Gry Komputerowe" kibicują polskim produkcjom. Jednak w przypadku gry „Polanie II" zastanawialiśmy się czy w gatunku strategii czasu



rzeczywistego, gdzie jest tak duża konkurencja, ta rodzima gra ma jakąkolwiek szansę, aby zaistnieć. Szczególnie jeśli porównać ją do takich pozycji, jak: „Warcraft III", czy „Settlers IV". Na szczęście program „Polanie II", który jest wprawdzie jeszcze w fazie produkcji, wypada już całkiem obiecująco. Oferuje nie tylko stojącą na bardzo wysokim poziomie, ładną oprawę graficzną, ale przede wszystkim zawiera jakże ciekawe pomysły, nieobecne w zachodnich produkcjach. No i nie można nie wspomnieć o swojskiej, słowiańskiej otoczce, gdzie krówki nazywają się Mućka czy Krasula, a postaci noszą imiona Dobromir czy Janko.
W wersji beta, którą testowaliśmy można było pograć w trzy tryby: kampanii, potyczki i multiplayer. O ile pierwsza część była raczej klasycznym RTSem, tak tu widać wyraźne zmiany, szczególnie w trybie kampanii. Okazuje się, że pierwsza godzina z grą zamienia się w prawdziwego (no, troszkę uproszczonego) RPG, gdzie sterujemy jedną postacią, zabijamy przeciwników, zbieramy doświadczenie i awansujemy o kolejne poziomy. To nie wszystko, musimy rozmawiać z postaciami, wykonywać dla nich zadania, za co dostajemy kolejne, potrzebne nam przedmioty, a to cały czas posuwa fabułę naprzód. W testowanej wersji były tylko trzy misje, natomiast pełna gra oferować ma ich, aż dwadzieścia podzielonych na trzy kampanie. Autorzy zapowiadają też nowy, wieloosobowy tryb przygodowy (RPG), co na pewno wydłuży zabawę. Kiedy będziemy chcieli po prostu pokierować losami całej wioski, budując ją od podstaw, będziemy mogli sprawdzić się na jednej z dwudziestu map zaprojektowanych do trybu Potyczka. Możemy w nim ustawić wiele parametrów rozgrywki, jak cel misji, początkowa ilość surowca (który, jakby ktoś nie wiedział, jest mleko), liczba przeciwników i poziom ich trudności, a także kilka mnie istotnych parametrów. Trochę zastrzeżeń mamy do struktury rozwoju budowanej wioski, bo nie każdy domyśli się, że trzeba wyhodować więcej krów, aby móc zbudować lepsze budynki. Zresztą, naszym zdaniem, autorzy zapędzili się trochę w rpg'owych elementach, gdyż nawet krowy awansują o kolejne poziomy i zwiększa im się poziom doświadczenia... Od żucia trawy... Fajnie pomyślano niektóre jednostki, jak choćby teściowe, których zadaniem jest zajmować wrogie budynki i poganiać wałkiem drwali, budujących zagrody (pracują wtedy dwa razy szybciej!). Liczba jednostek i budowli nie jest oszałamiająca (po około 8), ale to w zasadzie wystarczy do komfortowej zabawy.



PREMIERA	I kwartał 2003
CENA	Nieznana zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	TopWare
DYSTRYBUCJA PL	TopWare
INTERNET	http://polanie2.topware.pl
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 16 MB.





Jeśli przyjrzymy się graficznej stronie gry, to trzeba przyznać, że autorzy naprawdę się postarali. Grafika jest ładna, szczegółowa i utrzymuje klimat. Bardzo ładnie wygląda woda i lasy, ale nawet na mocnym sprzęcie, efekty te powodują lekkie przycięcia grafiki. Jeśli już przy wymaganiach jesteśmy, to miejmy nadzieję, że do premiery autorzy obniżą je trochę. Co prawda minimum nie jest niczym zaskakującym, natomiast te optymalne, oscylują wokół procesora 1,8 GHz, karty GF4 lub Radeon9700 i 512 MB RAM! To, że autorzy i testujący gry redaktorzy dysponują takim sprzętem, jeszcze nie oznacza, że gracze muszą płacić duże pieniądze za rozbudowę swojego sprzętu.

Dobrze, koniec narzekania. Jak na razie „Polanie II", to naprawdę fajnie zapowiadająca się gierka, która powinna zapewnić sporo godzin dobrej zabawy. Na tym etapie produkcji nie jest pozbawiona wad, ale ma naprawdę duży potencjał, który z pewnością jeszcze się rozwinie. A znając tendencję firmy TopWare do niskim cen, będzie też posiadała świetny współczynnik jakości do ceny. Czekamy z niecierpliwością na pełną wersję.



WYMAGANIA: ● Pentium 300MHz ● 32MB RAM ● 40 MB HDD ● DirectX 7.0 **UWAGI:** 5 poziomów

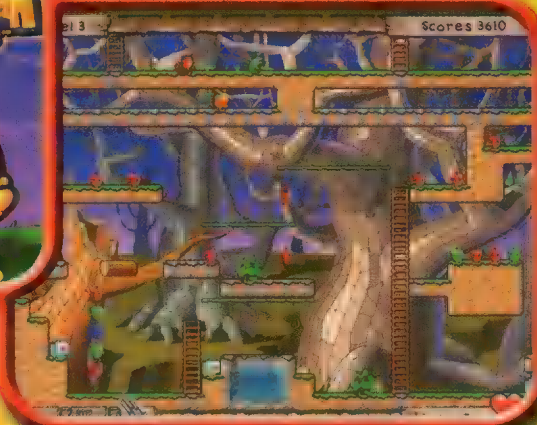
FATMAN ADVENTURES

Fatman to sympatyczny stworek, który dotarł wreszcie do celu swojej podróży, a mianowicie do Zaginionego Lasu. Czeka na niego jednak sporo pracy. W Zaginionym Lesie musi odnaleźć wszystkie zagubione diamenty. „Fatman Adventures” to typowa platformówka z barwną grafiką i wesołą muzyczką. Na gracza czekają niesympatyczne duszki, liczne zapadnie i pułapki, które przeszkadzają Fatmanowi w jego poszukiwaniach.

STEROWANIE

Kursory - ruchy Fatmana
Space - kopanie
X - następny przedmiot
Z - użycie przedmiotu
1 - pistolet
2 - pułapka
3 - łopata



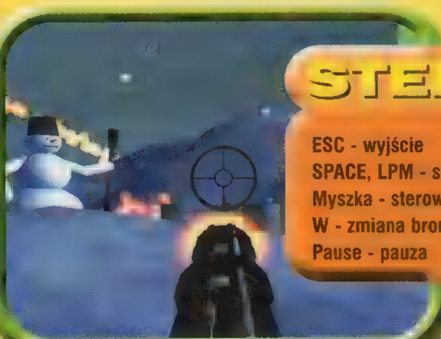


WYMAGANIA: ● Pentium 450MHz ● 128MB RAM ● DirectX 8.0 **UWAGI:** 2 poziomy

GUNNER2

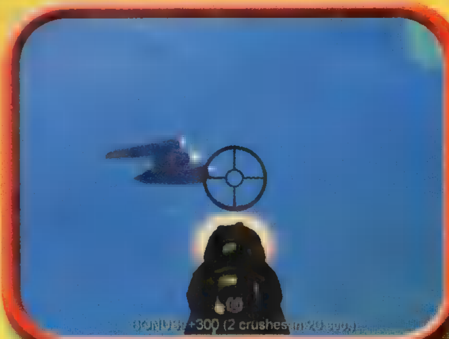
„Gunner 2” to gra, w której zasiadamy przy ogromnych działach i prujemy ile wlezie do niszczycieli, bombowców, myśliwców, a nawet UFO! Gra należy do bardzo popularnego gatunku zręcznościówek, w których wykazać musimy się jedynie precyzją i szybkością. Etapów, przeciwników i broni jest, co niemiara. Na niebie napotkamy Apache, Messerschmitty, SU-25 i wiele innych maszyn, które trzeba jak najprędzej zestrzelić. Na uwagę zasługuje ładna, dopieszczona grafika, zarówno jeśli chodzi o maszyny, tła, jak i efektowne wybuchy. Wszystko prezentuje się znakomicie. Na każdym etapie mamy nieograniczoną ilość amunicji, co ułatwia zabawę i sprawia, że adrenalina naprawdę buzuje.





STEROWANIE

ESC - wyjście
SPACE, LPM - strzał
Myszka - sterowanie
W - zmiana broni
Pause - pauza



WYMAGANIA: ● Pentium 300MHz ● 32MB RAM ● 40 MB HDD ● DirectX 7.0 **UWAGI:** 10 poziomów

GOOBS

Goobsy to małe stworki z planety Stoompt, podobne nieco do popularnych Lemingów, ale nie są takie głupie. Goobsy myślą, a my musimy im pomóc dotrzeć do celu. Gra jest trochę podobna do „Sokobana”, bo chodzi o to, aby w odpowiedni sposób poprzesuwać skrzynki, unikając przy tym laserów, dziur i tuneli. W danej chwili można sterować tylko jednym Goobsem. W tle przygrywa dość sympatyczna muzyczka. Wersja shareware, którą znajdziesz na naszym CD, oferuje 10 leveli, a w pełnej wersji masz do dyspozycji 50 poziomów i dodatkowo edytor!





STEROWANIE

Kursory - ruch Goobsa

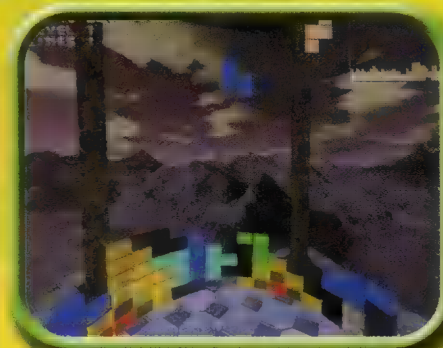


WYMAGANIA: ● Pentium II 600 MHz ● 64 MB RAM ● DirectX 7.1 **UWAGI:** 30 uruchomień

PUZZLE RING

Wyszukana pozycja dla wielbicieli „Tetrisa". Zasady gry są identyczne, jak w oryginale: należy w taki sposób układać figury spadające z góry, aby tworzyły one jednolitą ścianę. W „Puzzle Ring" zastosowano jednak mały trik, który bardzo urozmaicił grę.







Oto rozgrywka toczy się wewnątrz walcowatej bryły! Zabawa nabrała dzięki temu dynamizmu i po raz kolejny okazało się, że odświeżona wersja „Tetrisa", znów świeci dawnym blaskiem. Dodatkowo, co jakiś czas z góry lecą bonusy, które w efektowny sposób niszczą zbudowaną ścianę, pomagając tym samym graczowi. Im lepiej gramy, tym jest ich więcej.

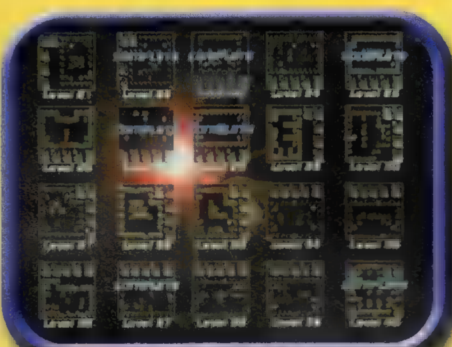
STEROWANIE

Kursory - obroty figur
Space - przyspieszenie

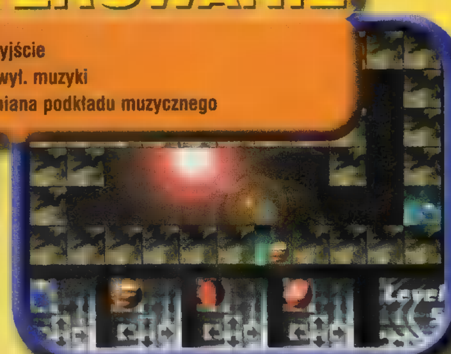
WYMAGANIA: ● PentiumII 300 MHz ● 64MB RAM ● DirectX 7.1 **UWAGI:** 30 dni

ROTA DIM

W Kosmicznym Systemie Rotacyjnym nastąpiły bardzo niepokojące zmiany. Zniknął Jupiter, Mars i Wenus. Teraz wiele wskazuje na to, że zniknie także Ziemia. Gra polega na odprowadzeniu planet (przedstawionych w formie kolorowych kul) na swoje prawidłowe położenie, przy wykorzystaniu z góry założonej liczby posunięć. Nie jest łatwo, zważywszy na to, że planety są bezwładne...







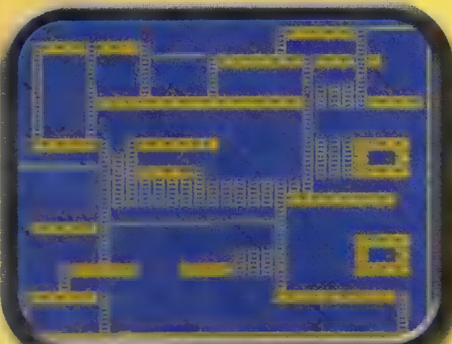
STEROWANIE

ESC - wyjście
Q - wł./wył. muzyki
1-4 - zmiana podkładu muzycznego

WYMAGANIA: ● PentiumII 300 MHz ● 64MB RAM ● DirectX 7.1 **UWAGI:** 30 dni

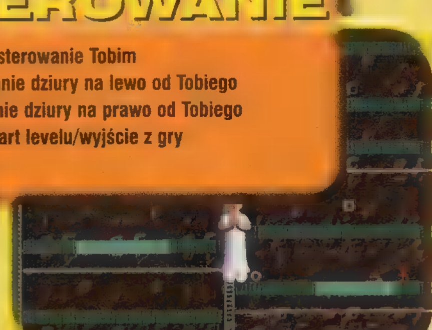
TOBI ON THE RUN

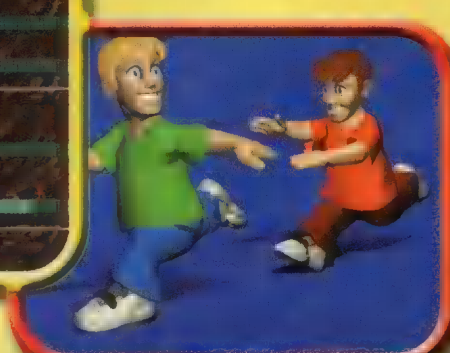
Platformówka, w której sterujemy małym nygusem, Tobim, który musi pozbierać wszystkie rozrzucone na planszy pączki. Rzecz jasna przeszkadzają mu w tym stworki, licznie zgromadzone na wszystkich etapach. Tobi może chodzić po drabinach, spadać z wysokości, a także kopać. W dziury może czasowo łapać stworki, lub wpadać w nie samemu. Gra jest kolorowa i nie wymaga wiele myślenia, choć przydaje się refleks.



STEROWANIE

Kursory - sterowanie Tobim
Ctrl - kopanie dziury na lewo od Tobiego
Alt - kopanie dziury na prawo od Tobiego
ESC - restart levelu/wyjście z gry
P - pauza





GTA: Vice City na PC-ta

O tej [illegible] grze krążyło sporo plotek, [illegible] o tym, że jej komputerowa wersja nigdy się nie [illegible]. [illegible] długo na potwierdzenie [illegible] informacji, na szczęście otrzymaliśmy oficjalne [illegible], że firma Rockstar [illegible] nad przeniesieniem „GTA: Vice City” z PlayStation 2 na PC. Gra pojawi się w sklepach wiosną 2003 roku.

Nowe przygodówki z Lucas Arts

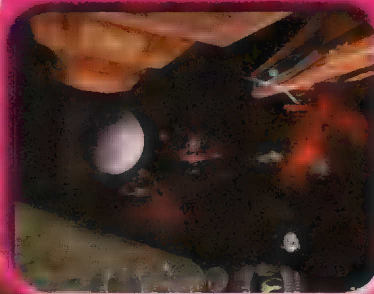
Gdyby ta informacja dotarła do nas w kwietniu, pewnie uznalibyśmy ją za żart prima aprilisowy. Wprawdzie to jeszcze nic oficjalnego, ale w jednym z wywiadów, Tom Sarris, szef działu Public Relations firmy [illegible] powiedział, że „Sam & Max 2” oraz „Full Throttle 2” nie będą ostatnimi planowanymi przygodówkami. [illegible] prędzej, [illegible] powstanie „Monkey Island 5”, a także „Grim Fandango 2”. Na [illegible] odpowiedź musimy jednak [illegible] poczekać.

ACE OF ANGELS

- **Producent:** Flying Rock Enterprises
- **Premiera:** 2003

Gra „Ace Of Angels” należy do [illegible] symulacji kosmicznych, w których elementy [illegible] ustępują [illegible].

[illegible] laserowych, [illegible] Całość [illegible]





o [illegible], ale [illegible], że [illegible]

[illegible] w kilku latach [illegible] niem [illegible] walk [illegible]



AMERICAN MCGEE'S OZ

- **Producent:** Carbon6
- **Premiera:** 2004

Czy pamiętacie jeszcze [illegible] wersję „Alici w Krainie Czarów”?

[illegible] „American McGee's Oz” [illegible]





[illegible]

BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME

- **Producent:** Cenega Pl
- **Premiera:** 2003

O grze „Battlefield 1942” słyszał chyba każdy miłośnik strzelanek.

Ta gra osadzona w realiach II wojny światowej dostarczyła nam gigantyczną ilość zabawy w trakcie licznych potyczek z komputerowymi i żywymi, wirtualnymi żołnierzami. Mamy dla Was kolejną radosną wiadomość.







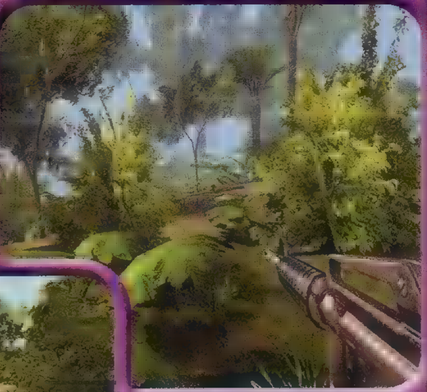
Właśnie ukończono prace nad „Battlefield 1942: The Road To Rome”. Jest to pierwszy oficjalny dodatek do tej cudownej gry. Przyniesie on zestaw misji rozgrywanych w czasie II wojny światowej we Włoszech, w tym także w rejonie Monte Cassino. Zapowiada się ciekawie. Mamy nadzieję, że cena dodatku będzie niższa od ceny wersji podstawowej.

CALLISGN: CHARILE

„Callisgn: Charile" to kolejna taktyczna gra akcji, stworzona przez [illegible] [illegible] – [illegible].

- **Producent:** Outsider Development
- **Premiera:** Maj 2003

[illegible]







[illegible] czas [illegible].

Pierwszy oficjalny [illegible] Neverwinter [illegible]

Po [illegible] tworzenia, [illegible] mo-dułu do „Neverwinter [illegible]" pod tytułem „The Witch's Wake: The [illegible] of [illegible]". Moduł [illegible] wciągającej rozgrywki. [illegible] jest dla bohaterów od co najmniej 10 po-[illegible]. [illegible] MOD'a.

[illegible] Safari

Firma [illegible] „Wild Earth", [illegible] tego produ-[illegible] „Wild Earth" [illegible] w Afryce. [illegible] Produkt [illegible] się ma [illegible].

Austin Powers na PC

Po [illegible] [illegible] „[illegible]". [illegible]



okazało [illegible], że [illegible] Firma Global Star [illegible] że [illegible] Wildline [illegible] pozwolenie od [illegible] na [illegible] w [illegible] Dr. Evila, Vanesse [illegible], Fata Bastarda, Mini-Me i wielu innych.

Simon The Sorcerer 3D PL ze Stuhrem i [illegible]

Firma CD [illegible], że w [illegible] Simon The Sorcerer 3D [illegible] udział [illegible] znani [illegible] aktorzy – Maciej Stuhr [illegible] oraz [illegible] Na Tolka [illegible]. Simon 3D, gra przygodowa, której [illegible] ma być [illegible] morem tekstu, ma [illegible] – grę Larry 7. [illegible] sze [illegible] w studio. Firma CD Projekt już w [illegible] 2003 opubli[illegible] z [illegible] Simon the Sorcerer 3D. [illegible] na temat Simona 3D PL [illegible] wkrótce!

DUALITY



Gra „Duality" będzie osadzona w mrocznych realiach przyszłości, w której korporacje zdominowały świat.

Program będzie skrzyżowaniem RPG i przygodówki w konwencji TPP.



Niestety nie będzie w tym programie prawie żadnych statystyk, które tak uwielbiają miłośnicy RPG. Natomiast twórcy zapowiadają, że postać będzie się rozwijała i ulepszała swój arsenał, a wszystkie te zmiany, będą odczuwalne w samej grze. Postać zacznie się szybciej poruszać, celniej strzelać, itd. W grze będziemy mieli do wyboru jednego z trzech bohaterów. Każdy z nich będzie posiadał inne wady, zalety i inne unikalne możliwości. Co ciekawe, każda z postaci widzi pozostałe, jako swych wrogów. Zabawy będzie sporo, dla każdej postaci przewidziano ponad czterdzieści misji, tak niezbędnych do ukończenia gry, jak i całkowicie pobocznych. Dla każdej postaci będą one wyjątkowe!

- **Producent:** Phantagram Interactive
- **Premiera:** kwiecień 2003



Oto gra, [illegible] do komputerów [illegible] miłośników [illegible] żużlo[illegible]

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX

- **Producent:** Techland
- **Premiera:** I kwartał 2003



[illegible] wych, a tych w [illegible] wielu.

„FIM [illegible] Grand Prix" [illegible] z firmy Techland [illegible] na swą [illegible] nam [illegible] ten [illegible] Oczywiście jak na [illegible] fizykę [illegible] na żużlu. FIM [illegible] W [illegible] się [illegible] Sullivan, Adams, Hamill, [illegible] będą [illegible] na [illegible] torach Speedway Grand Prix, m.in. [illegible] Bydgoszcz, Cardiff, Praga i [illegible]. Za [illegible] w FIM Speedway Grand Prix [illegible] dzie [illegible] Tomasz [illegible].

HEROES OF THE MIGHT AND MAGIC IV: THE WINDS OF WAR

- **Dystrybutor:** CD Projekt
- **Premiera:** Marzec 2003



Ledwo [illegible] dodatku [illegible] dla gry „Heroes of the Might and Magic IV", a to już firma New World Computing zapowiada wy[illegible] następnego. [illegible] „Heroes of the Might and Magic: The Winds of War". [illegible] gry [illegible] około dwanaście całkowicie [illegible] w [illegible] całkowicie [illegible] kampaniach [illegible]



REAL WAR: ROGUE STATES

Jeszcze kilka miesięcy temu o pierwszej części tego programu było bardzo głośno.

Producent gry, firma Simon and Schuster, ogłaszał w niemal każdej informacji prasowej, że przygotowano program, który został stworzony na bazie [illegible] kursu szkoleniowego amerykańskiej armii! Dzięki temu gra miała być zarówno najbardziej realistyczną strategią współczesnego pola walki. I co? [illegible] Amerykanie wygrywają jeszcze jeden konflikt. Program nie był szczególnie udany. Ale to wcale nie zniechęciło producentów i zapowiadają już jego kontynuację. „Real War: Rogue States” zaczyna się tam, gdzie skończyła się poprzednia część. Armia Stanów Zjednoczonych rozgromiła Niezależną Armię Wyzwoleńczą [illegible]. Jak łatwo można się domyślić, zagrożenie pojawia się znowu [illegible] w niej. Jeśli chodzi o oprawę graficzną, nie [illegible] zostanie dodano zaledwie kilka nowych jednostek. Z zapowiedzi producenta wynika, że znacznej poprawie ulegnie sztuczna inteligencja komputera.



- **Producent:** Simon and Schuster
- **Premiera:** Styczeń 2003

RUNAWAY: THE ROAD ADVENTURE

Uwaga, nadchodzi być może jedna z najlepszych gier przygodowych 2003 roku.

Jest nią „Runaway: The Road Adventure”. Głównym bohaterem tego programu jest student imieniem Brian. Jest właśnie w trakcie robienia doktoratu na Berkley, gdy los wciąga go w olbrzymią przygodę za sprawą pewnej tajemniczej kobiety. Gra jest przygodówką w starym, dobrym stylu 2D, czyli przypominającą serię „Broken Sword” czy „Monkey Island”. W grze odwiedzimy ponad 100 lokacji. W trakcie naszej wędrówki obejrzymy liczne wstawki filmowe, które mają oczywiście istotny wpływ na kreowanie klimatu gry. Firma TopWare obiecała lokalizację produktu, a co najważniejsze zapowiedziała, że jego cena nie przekroczy 100 złotych.

- **Wydawca:** TopWare PL
- **Premiera:** Styczeń 2003



WARRIOR KINGS: BATTLES

Jeszcze nie przebrzmiały echa dawnych potyczek, a już ponownie musimy ruszyć do walki w tym osadzonym w fantastycznym średniowiecznym świecie RTS-ie.

Jest to świat gdzie mężni wojownicy usiłują zdobyć nad sobą przewagę, a o duszę ludzkie walczą hordy demonów i zastępy aniołów. Pierwsza część tej gry nosiła nazwę „Warrior Kings” i kilka miesięcy temu zdobywała bardzo pozytywne oceny w prasie branżowej. W najnowszym dodatku zatytułowanym „Warrior Kings: Battles” będziemy mogli poprowadzić do walki prawie dwa razy więcej jednostek. Znacznej poprawie ulegnie również animacja oddziałów. Twórcy zapewniają, że usprawnili engine graficzny programu tak, aby bez większych problemów grę tę można było uruchamiać na nieco słabszych komputerach. Dodatek ten powinien trafić do sklepów w lutym 2003 roku.

- **Wydawca:** Microids
- **Premiera:** Luty 2003



SPÓŹNIŁEŚ SIĘ?

MOŻESZ JESZCZE ZAMÓWIĆ!



Do każdego numeru dołączona jest płyta o pojemności 4,4 GB [illegible] niewiarygodnie dużym zbiorem kampanii, map, scenariuszy, dodatków do gier, programów narzędziowych, driverów, patchy, dem, gier. Takiej okazji nie można przepuścić! Jeśli jesteś posiadaczem „Gier Komputerowych" z CD, a jesteś zainteresowany Edycją DVD, możesz zakupić ją w cenie promocyjnej 10 zł. W tym wypadku należy przesłać na adres redakcji (Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6) przekazem pocztowym 10 zł, [illegible] na odwrocie blankietu pocztowego (w miejscu na korespondencję) należy jeszcze [illegible] podać adres i koniecznie nakleić „Kupon Rabatowy" widoczny w rogu tej strony. Normalna cena Edycji DVD w sprzedaży wysyłkowej wynosi 12 zł + [illegible] zł koszty przesyłki.

UWAGA! Możesz jeszcze kupić Gry Komputerowe DVD z pełną grą MDK PL.

EDYCJA DVD

Gothic II

Dolina [illegible] dostatku i dobrobytu dla osad górniczych znajdujących się w tym miejscu, należą już do przeszłości. Kiedys otoczeni przez nieprzenikalną, magiczną barierę górnicy mogli żądać od [illegible] wszystkiego, co dusza zapragnęła. Teraz pozostała jedynie nędza. Wszystko to przez tajemniczego bohatera, który zapragnąwszy wolności dla siebie, zstąpił do podziemnej świątyni i rozgromił panoszące się tam zło. Wraz z [illegible] zniknęła [illegible] magiczna bariera. Nikt nie był na to przygotowany. Sporą część górników stanowili więźniowie, którzy dawno już utracili nadzieję na ujrzenie normalnego świata poza barierą. Gdy stało się to w końcu możliwe, zapanował chaos. Większość mieszkańców doliny uciekła w góry, spora część spokojnie wróciła do swoich domów. Niestety niektórzy postanowili dokonać zemsty na [illegible] za lata utracone w magicznym więzieniu. Zaczęli napadać na okoliczne osady, rabować karawany, mordować [illegible] urzędników. W tym bałaganie wszyscy zapomnieli o tym, że zło jest trudne do pokonania i zazwyczaj wraca pod tą lub inną postacią. Tak też jest i w tym wypadku. Wygląda na to, że tym razem zagłada Królestwa Myrtany jest nieunikniona. Ale zaraz, co stało się z tym tajemniczym bohaterem? Może ponownie stanie on do walki z siłami ciemności?

PREMIERA	12 Marzec
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	JoWood
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.gothic2.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM.

„Gothic II" jest kontynuacją niesławnego hitu. W tej niesamowitej grze RPG ponownie zagłębimy się w magiczny świat Myrtany. Pierwsza część zawdzięcza swoją popularność niezwykle dobremu [illegible] [illegible] [illegible] wi [illegible] raz [illegible] swoj [illegible] postaci, doskonałej grafice i inteligentnym NPC-om. Oczywiście, jak to zazwyczaj w drugich częściach bywa, wszystkiego jest więcej i lepiej (oczywiście nie gwarantuje to, że będzie ciekawiej, ale nie uprzedzajmy). Usprawnieniu uległa oprawa graficzna programu. Ilość poligonów na postać wzrosła o 100%!!! Tym razem zwiedzimy nie tylko górniczą dolinę Khorinis i całą Myrtanę. Oczywiście [illegible] [illegible] terenu zwiększyła się liczba bohaterów niezależnych (teraz będą ich [illegible] [illegible] mogli [illegible] w [illegible]. Każdy z [illegible] swoją własną historią, zachowaniem i inteligencją. [illegible] to właśnie zachowanie bohaterów niezależnych jest tym, co w „Gothic II" uznano za rzecz najważniejszą. Bohaterowie niezależni będą żyli własnym życiem, będą mieli swoje cele i marzenia. Ciągle będą się [illegible] i zdobywali informacje o świecie. Nie ulega wątpliwości [illegible] jest ciągle będą zmieniali swoje nastawienie wobec głównego bohatera. Dzięki tak rozbudowanej inteligencji bohaterów niezależnych także pewne jest to, że każda gra będzie wyjątkowa. Trzeba pozbyć się [illegible] ze starych RPG-ów [illegible] w [illegible] do Iksa, on da mi questa, potem do Ygreka itd. W „Gothic II" Iks może być w złym humorze, bo właśnie wstał, a Ygreka nie ma, bo poszedł na polowanie. Jak wróci nie będzie chciał gadać, bo będzie głodny itp. Zresztą nie tylko bohaterowie niezależni będą samodzielnie funkcjonować w tym świecie. Drapieżniki będą [illegible] na [illegible], inteligentne potwory będą napadać na osady ludzkie, jak tylko głód im w oczy zajrzy. Wszystkie te informacje głoszą nadejście gry wyjątkowej. Niedługo się o tym przekonamy. Niemiecka premiera programu odbyła się już w grudniu, na polską premierę poczekamy do marca 2003.







DEVASTATION

RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

PREMIERA	III kwartał 2003
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	ARUSH Entertainment
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.devastationgame.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 32 MB.

Słynny engine gry „Unreal" stopniowo przestaje budzić już takie emocje, jak kiedyś. Powstaje kolejna gry korzystająca z tej technologii. Niebawem ujrzą światło dzienne o sugestywnym tytule „Devastation". Z pierwszych większych informacji o tym tytule wiemy, że nie będzie to pełna kolorowych wybuchów i efektów specjalnych strzelanka w stylu „Unreal Tournament 2003". Jej klimat będzie mroczny, można powiedzieć, wręcz przygnębiający. Akcja umiejscowiona jest w odległej przyszłości, która została zdominowana przez gigantyczne korporacje. Tylko ich pracownicy mają prawo do świeżej wody, światła słonecznego i czystego powietrza. Reszta ludzkości została stłoczona w gigantycznych slumsach, gdzie wegetuje bez większych nadziei na zmianę swojej obecnej sytuacji. Jednak w pewnym momencie pojawia się grupka zdeterminowanych śmiałków, która postanawia podjąć walkę z największą korporacją, a mianowicie Grethius Co. I właśnie w szeregi tego oddziału należesz Ty. W początkowych etapach nasza sytuacja nie będzie szczególnie dobra, gdyż ludzie ze slumsów właściwie nie dysponują żadną zaawansowaną technologią. Dopiero na późniejszych etapach, w nasze ręce wpadną wiele (wykradzionych z korporacji) nowoczesnych rodzajów broni. Ale to nie broń będzie najsilniejszym atutem tego programu. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że mroczne wąskie uliczki slumsów czy też korytarze korporacyjnych budynków, nie mogą w pełni wykorzystać możliwości, jakie daje im engine „Unreala". Nic bardziej błędnego. Zastosowano w tym programie tzw. Karma MathEngine, który w znacznym stopniu zwiększa możliwości interakcji z otoczeniem. Będzie to z pewnością całkowity przełom w grach akcji. Jak zapowiadają twórcy, ponad 90% obiektów w grze będzie posiadało rzeczywiste właściwości fizyczne. Co to



oznacza? Otóż, będziemy mogli spalić budynek działową granatów, przestrzeliwać drzwi (tylko w przypadku, jeśli będą drewniane, strzał w metalowe może zakończyć się naszym zgonem). Uciekając przed seria z „kałacha", nie będzie się można schować za kartonowym pudełkiem, gdyż rozpryśnie się ono w drobny mak. Ale to jeszcze nie wszystkie zmiany, jakie uzyskamy dzięki tej nowej technologii. Wyobraźcie sobie, że wszystkie pozostałości po walce (ciała, fragmenty gruzu ze ścian czy rozbite szkło) nie będą znikały! Będziemy mogli barykadować drzwi, zasłaniać okna (by nikt nie wrzucił przez nie granatu). Można będzie w ciemnościach czyhać na przeciwnika, wystarczy, że usłyszymy odgłos kroków po rozsypanym przez nas szkle. Czegoś takiego dotychczas nie było jeszcze w żadnej grze! Z pewnością zainteresuje Was również fakt, że o ile pierwsze misje w „Devastation" będą przypominały standardową strzelankę, to w miarę awansowania w hierarchii partyzantów, pod Twoje rozkazy będą trafiali kolejni żołnierze. W końcowych misjach będzie można dowodzić oddziałem stworzonym z kilku osób. Istotne jest również to, że każdy z nich będzie posiadał własne nastawienie i umiejętności. Oj, będzie się działo, również w sieci, gdyż twórcy „Devastation" zapowiadają, że znajdzie się rewelacyjny tryb multiplayer.

O tym, czy są to tylko czcze przechwałki, przekonamy się dopiero po premierze, czyli pod koniec roku...







KONKURS

The Elder Scrolls III MORROWIND™



Zadanie konkursowe
Podaj pełne tytuły dwóch poprzednich części gry Morrowind.

Do wygrania
5 sztuk gry Morrowind.

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru Gier Komputerowych.
Prosimy przesyłać je na adres:
Gry Komputerowe, Ul. Marsa 6,
04-202 Warszawa

KONKURS

Neverwinter Nights



Pytanie konkursowe
Czy można eksportować postaci z Baldur's Gate II do Neverwinter Nights.

Do wygrania
5 sztuk gry Neverwinter Nights.

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru Gier Komputerowych.
Prosimy przesyłać je na adres:
Gry Komputerowe, Ul. Marsa 6,
04-202 Warszawa

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt.

Symulatory [illegible] Microsoftu od wielu lat cieszą się ogromną popularnością wśród [illegible] gier tego [illegible]. Z [illegible] tym przybliżeniem [illegible] znane [illegible] wszystkim miłośnikom [illegible] lotów, wydawane [illegible] gry z serii „Flight Simulator". Są to symulatory lotu, w których możemy zasiąść za sterami każdego z [illegible] typów samolotów cywilnych, począwszy od [illegible] małe samoloty [illegible], a na wielkich [illegible] kończąc.

[illegible] od dawna [illegible] tradycji [illegible] seria [illegible] „Combat Flight Simulator". Czyli gier [illegible] w realiach II wojny światowej i [illegible] najnowszej gry z tej serii dotyczy ten tekst.

„Combat Flight Simulator 3" oferuje szereg [illegible] rodzajów [illegible], oraz [illegible] wojskowych samolotów używanych w czasie wojny przez obie strony konfliktu. [illegible] trybem gry jest kampania. Rozpoczynamy jako [illegible] pilot [illegible] sił powietrznych i tak, po wyborze [illegible] i wieku, [illegible] doświadczenia (w skali od 1 do 5, przy czym [illegible]), [illegible]. Możemy ją [illegible] jako pilot myśliwca lub bombowca. Od tej pory [illegible] będzie szereg misji [illegible] w walkach z [illegible], [illegible] zestrzeliwaniu [illegible] samolotów, [illegible] Niemiec, jak i innych [illegible] Europy zachodniej.

Gra oferuje również [illegible] szybkich walk. Możemy tu [illegible] lot, [illegible] jednorazową.



Full detale i rozdzielczość. Gra wygląda ładnie, ale [illegible] na P4 - 2GHz z [illegible] RAM + [illegible] 4 MX 440.



Obniżone detale i rozdzielczość [illegible]. Teraz chodzi [illegible] płynnie, [illegible] wygląda [illegible] gorzej.



Wraz z rozwojem [illegible] będziemy otrzymywać [illegible], [illegible] i [illegible] punkty, za które [illegible] na [illegible] punkty [illegible].

[illegible] samoloty [illegible], [illegible] eskortowanie, [illegible] bombowce, możemy również sami eskortować przyjacielskie bombowce, czy przeprowadzić atak bombowy na cele naziemne.

Jako pilot lotnictwa amerykańskiego, brytyjskiego, lub też niemieckiego, [illegible] latać na terenach Belgii, Francji, Wielkiej Brytanii, [illegible] i Niemiec.

Do dyspozycji autorzy gry oddali nam [illegible] samolotów amerykańskich, [illegible] i [illegible] (w sumie 34), a znalazły się tu m.in. B-25 Mi-





PREMIERA	Już jest
CENA	169.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Microsoft
DYSTRYBUCJA PL	APN Promise
INTERNET	http://www.cfsinsider.com
WYMAGANIA	PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win XP - 128 MB RAM, Karta graficzna 16MB.

PLUSY
[illegible] kampania, duża ilość samolotów, [illegible]

MINUSY
Wymagania, utrudnione sterowanie klawiaturą (bez joysticka, ani [illegible])

WERDYKT
Świetna pozycja dla posiadających joystick miłośników wojennych symulacji lotu.

OCENA ZBIOROWA

GRY KOMPUTEROWE GRA MIESIĄCA

[illegible] Spitfire'y, [illegible], P-38, P-51, [illegible] [illegible], [illegible] i wiele, wiele innych. Oczywiście gra wyposażona jest także w tryb multiplayer. Tryb ten [illegible] naprawdę [illegible], [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] na [illegible].

„Combat Flight Simulator 3” jest [illegible] dobrym [illegible]. [illegible] duzą [illegible] tryb dla jednego gracza, [illegible] tryb multiplayer, wysoki poziom realizmu i ładna grafika gry, stawia ją na wysokiej pozycji wśród symulatorów lotu.

Niemniej, symulator nie jest oczywiście pozbawiony wad. Jedną z nich są wymagania sprzętowe. Aby [illegible] przy maksymalnie ustawionych opcjach graficznych, w wysokiej rozdzielczości, musimy dysponować naprawdę potężnym sprzętem, a w szczególności kartą graficzną. Oczywiście możemy obniżyć zarówno detale, jak i rozdzielczość, ale gra wygląda wtedy mało atrakcyjnie.

[illegible] wadą jest [illegible] sterowanie maszyną za pomocą klawiatury. W pewnych [illegible] stają się [illegible], a kiedy indziej podsterowne, przy czym nie chodzi tu o [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Z [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] i [illegible] [illegible] i [illegible] [illegible], [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].



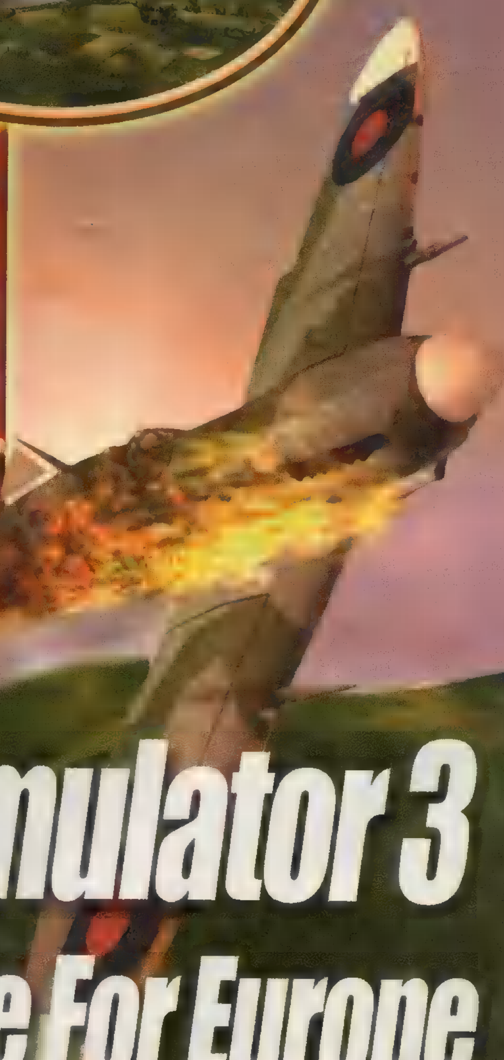




[illegible] zbytnio zagrzali się do wykonania [illegible]...



Podobnie jak w innych [illegible] symulatorach, obiekty naziemne nadal ostro odcinają się od rozmytego tła. Kiepsko.



Microsoft Combat Flight Simulator 3
The Battle For Europe

Wyścigi pojazdów należą chyba do jednej z najstarszych kategorii gier komputerowych. Od zarania komputerowych dziejów, co roku pojawia się kilka programów, które budzą w nas demony prędkości. A czy pamiętacie jeszcze „Pole Position"? Dwie kreski symbolizujące tor wyścigowy:), i ileż to godzin spędzało się przed komputerem, aby bijć kolejne rekordy toru. Teraz, żeby zaistnieć na rynku wyścigów komputerowych, to już nie wystarczy. Nasza wyobraźnia może odpocząć, gdyż jest wspierana przez hyperrealistyczną grafikę. Dobrym tego przykładem jest jedna z najnowszych gier wyścigowych „Total Immersion Racing". Jest to kolejna próba przeniesienia wyścigów klasy GT na ekrany naszych komputerów. Za produkcję tej gry odpowiada zespół programistów z firmy Razorworks. Do tej pory nie mieli oni do czynienia z wyścigami samochodowymi. Tworzyli natomiast interesujące symulacje z doskonałą grafiką, wystarczy wspomnieć „Enemy Engaged", czy też „Apache Havoc". Ten brak doświadczenia w grach wyścigowych daje się niestety zauważyć.

Zacznijmy jednak od plusów. Wielką zaletą tej nowej gry są głównie znakomite efekty graficzne i dźwiękowe. Na uznanie zasługuje jednak zachowanie komputerowych kierowców. Ich sztuczna inteligencja została zaprojektowana tak, by każdy z nich na torze zachowywał się odmiennie, miał inną strategię jazdy i inaczej reagował na aktualną sytuację. Co ciekawe, komputerowi przeciwnicy

Bez dwóch [illegible], [illegible] tego programu [illegible] na [illegible] wysokim [illegible]. [illegible] i trasy [illegible] są [illegible] wione z [illegible] ilością [illegible].





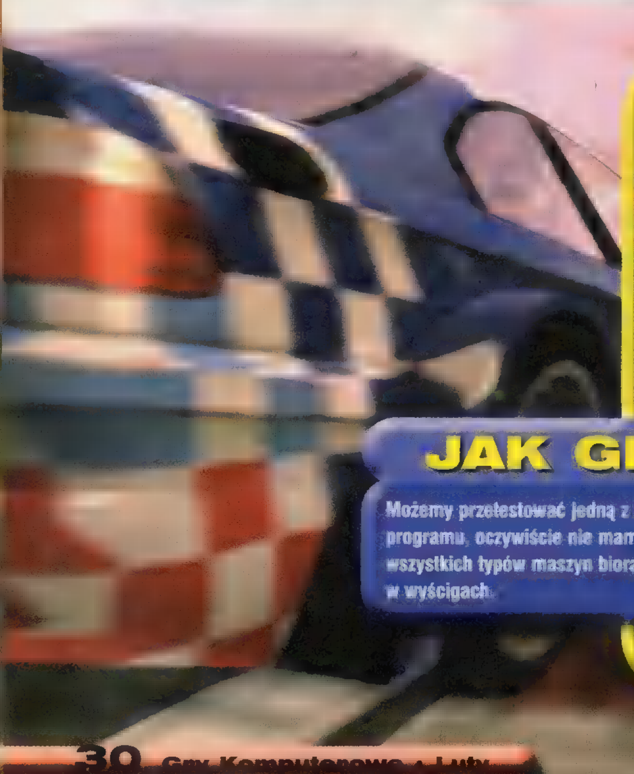
[illegible] sprawa się ma z ich zachowaniem. [illegible] to [illegible] wrażenie [illegible] gry [illegible].





TOTAL IMMERSION RACING™

DEMAND INTELLIGENT RACING





JAK GRAĆ

Możemy przetestować jedną z tras z pełnej wersji programu, oczywiście nie mamy dostępu do wszystkich typów maszyn biorących udział w wyścigach.

poznają i zapamiętują nasz styl jazdy starając się wykorzystywać nasze słabe strony!

Natomiast wiele do życzenia pozostawia zachowanie pojazdów na torze. Co tu ukrywać, fizyka jazdy została





EKRAN GRY

1 - Deska rozdzielcza
2 - Lusterko wsteczne
3 - Informacje o [illegible]
4 - Ilość okrążeń

skopana. Daleko jej do takiej realności, z jaką mieliśmy do czynienia chociażby w „NASCAR Racings".

Gra oferuje nam możliwość uczestniczenia w karierze kierowcy rajdowego, począwszy od zawodów rozgrywanych na samochodach klas niższych, a skończywszy na maszynach będących koszmarem każdego ekologa, czyli pojazdach typu GTR (McLarren, BMW M3 i Mercedes CLK). Wyścigi toczą się na ponad dwudziestu zróżnicowanych trasach, każda z pieczołowicie oddanymi, rzeczywistymi szczegółami. Ścigać możemy się na takich torach, jak: Monza, Sebring, Hockenheim. Przed każdym wyścigiem gracz otrzymuje informacje o wszystkich detalach wyścigu np. pogodzie, temperaturze. Oczywiście jak przystało na nowoczesną grę wyścigową posiadamy również całkowitą swobodę w ingerowanie w konstrukcję naszego pojazdu. Możemy zmieniać hamulce, opony, amortyzatory, itd.

STEROWANIE

Przy pomocy klawiszy kursorowych.





Szkoda tylko, że przy tej mnogości informacji i nakładów pracy w sztuczną inteligencję, jazda daleko odbiega od rzeczywistości. W sumie otrzymujemy grę zręcznościową z bogatymi opcjami symulacji, które niewiele wprowadzają do samej gry.

Tego rodzaju programy określamy terminem „miły". I gra jest miła, ale nieszczególnie porywająca. Można sobie w to popykać bez większego zaangażowania, bo ekscytować się tym raczej nie da. Jeśli chcecie przekonać się, czy Wasze odczucia będą podobne, sięgnijcie po demo tego programu, które zamieściliśmy na płycie CD.

PREMIERA	Styczeń
CENA	99.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Empire
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.totalimmersionracing.com
WYMAGANIA	PIII 450 MHz, 128 MB RAM.

PLUSY

Doskonała grafika, zachowania komputerowych kierowców.

MINUSY

Słaba fizyka jazdy.

WERDYKT

Bardziej gra zręcznościowa niż symulacja wyścigów. Dobra na nudne wieczory ale szybko się wam znudzi.

OCENA ZBIOROWA





Jak wyglądałby świat, gdyby Japończycy zdecydowali się uderzyć na ZSRR, a nie na Amerykę? Istnieje spora szansa, że wtedy najbardziej rozpowszechnionym napojem byłoby bawarskie piwo, a najpopularniejszą przekąską sushi. Na szczęście nie przekonamy się o tym na własnej skórze, ale dzięki grze „Hearts of Iron" możemy ten pomysł (uderzenie na ZSRR) i inne błyskawicznie zrealizować.

Jest to strategia czasu rzeczywistego z akcją osadzoną w realiach II wojny światowej. Zespół, który ją stworzył, to ludzie mający już na swoim koncie słynną serię „Europa Universalis", dlatego nie powinny nas zdziwić rozwiązania zastosowane w tej grze. Mapa obejmuje cały Świat, a jego obszar został pieczołowicie podzielony na prowincje i obszary geograficzne. Każdy z nich posiada swoje współczynniki (takie jak uprzemysłowienie, czy też infrastruktura komunikacyjna), a także pewną wartość punktową. Ta ze stron konfliktu, która na koniec 1948 będzie posiadała więcej punktów, wygrywa. „Hearts of Iron" pozwala na przejęcie kontroli nad jednym z mocarstw wyłaniających się ze zgliszczy I wojny światowej i poprowadzić go ku kolejnej, wielkiej wojnie. Rozgrywka toczy się w latach 1936 - 1948. Wszyscy miłośnicy gier firmy Paradox zdziwią się niemiłosiernie, że tylko dwanaście lat, bo „Europa Universalis II" okres działań obejmował aż 400! Jak tu można mówić o długiej i wciągającej grze? Nie martwcie się, problem został w bardzo prozaiczny sposób rozwiązany. W „Europa Universalis" podstawową jednostką czasu był dzień, a w „Hearts of Iron" jest nią zaledwie jedna godzina.

Przejmujemy rolę jednego z przywódców i ruszamy by dzielnie zmieniać historię. O tak, bo właśnie możliwość zmiany biegu historii jest jednym z najmocniejszych elementów tej gry. Człowieka, aż korci by np.: stworzyć sojusz japońsko-angielski i ruszyć na połączone siły koalicji niemiecko-rosyjskiej. A może by tak będąc przywódcą Francji wesprzeć powstanie w Hiszpanii, aby dzięki temu zapewnić sobie przychylność (bądź, jeśli się ono nie powiedzie), wrogość sąsiada z południa. Albo tworząc potęgę militarną III Rzeszy zamiast skupiać się na wojskach pancernych zintensyfikować swoje badania nad bronią atomową? To tylko kilka z dylematów, które będziemy musieli rozstrzygnąć w trakcie gry.

Początkowo gra może się wydawać prosta, niż jej poprzedniczki, bo nie usprawniamy już tak szczegółowo prowincji, nie dbamy o wiarę naszych poddanych. System handlu światowego wygląda na mniej urozmaicony, opcje polityczne także wyglądają, jak ubogi krewny. Ale z godziny na godzinę z gry wyłaniają się drobne szczegóły, które w niesamowity sposób przykuwają nas do komputera np.: państwa demokratyczne nie mogą sobie, ot tak, po prostu wywoływać wojny, ale możemy skłonić obywateli, żeby sami o nią prosili. Wystarczy tylko odpowiednio obsadzić stanowiska rządowe, a nasi niczego nie podejrzewający obywatele, sami poproszą by poprowadzić ich na rzeź. Dzięki grze zrozumieliśmy, dlaczego Niemcy nie zainwestowali odpowiednich nakładów w odkrywanie tajemnic broni atomowej. O wiele łatwiej było realizować badania, które przynosiły bezpośredni skutek (lepsze silniki czy pancerze), niż inwestować w technologię, w której istotny jest odległy efekt końcowy.

Podstawą ekonomii w „Heart of Iron" są cztery surowce: węgiel, stal, ropa i guma. Bez stałych dostaw tych materiałów możemy raczej zapomnieć o budowaniu potęgi militarnej czy naukowej. Surowce zdobywamy zajmując prowincje, w których dany surowiec jest wytwarzany lub też po prostu kupujemy go na giełdzie światowej. Gdy już zapewnimy dostawy do naszych fabryk, warto zająć się badaniami naukowymi. W trakcie gry możemy dokonać ponad 500 różnych odkryć, a każde z nich w jakiś sposób wpływa na naszą gospodarkę lub też umiejętności bojowe.

System walki w „Hearts of Iron" jest o wiele bardziej zaawansowany niż w „Europa Universalis". Tam po prostu oddział przemieszczał się do innej prowincji, gdzie ścierał się bez naszego udziału z wrogiem. W Hearts of Iron będzie mimo wszystko



Japonia prowadząca badania nad rakietami. Świat wyglądałby zupełnie inaczej, gdyby w stronę Midway poleciały eskadry samolotów odrzutowych z głowicami atomowymi.

Inteligencja komputerowego przeciwnika czasem zawodzi. Jest dopiero maj 1941, a my już podbiliśmy prawie całą Azję. Do końca 1944 będą już w Nowym Jorku.





podobnie (nadal nie będziemy brać aktywnego udziału w potyczce), ale wprowadzone zmiany w znaczący sposób podnoszą grywalność. Po pierwsze, możemy planować przemieszczanie jednostki w określonym czasie, co pozwoli nam na drobiazgowe zgranie większych operacji wojskowych (podciągamy pod granicę z wrogiem nasze oddziały i planujemy, że np. o 23-ej ruszą nasi spadochroniarze, a o 24-ej rozpoczynamy serię nalotów bombowych, by wreszcie o 6-ej rano uderzyły nasze armie pancerne). Szkoda tylko, że Szwedzi zajmujący się produkcją gry, okazali się za bardzo uczciwi. Nie można bowiem zaatakować kraju bez wcześniejszego wywołania wojny. Nie jest to oczywiście wielki mankament, ale zawsze. Aby sprawić radość miłośnikom strategii, armie w „Hearts of Iron" mają więcej współczynników, niż tylko morale i stan liczebny. Ich sprawność bojowa, zależy od umiejętności dowódcy, który nimi dowodzi, stanu badań naukowych, zasobności prowincji, pory roku czy nawet pory dnia.

Gra posiada tryb multiplayer i jest to jeden z lepszych elementów gry. Dzięki specjalnym serwerom posiadacze oryginalnych wersji programu mogą ruszać do wielkiej wojny z realnym przeciwnikiem, a z takowym nie ma żartów.

Gra oczywiście posiada także wady. Jedną z nich jest niestety słaba inteligencja komputerowego przeciwnika. Łatwo można przewidywać jego poczynania. Z bliżej niewyjaśnionych przyczyn czasem, gdy dokonuje się aneksji państwa przeciwnika, a w tym samym czasie na tym terenie znajdują się nasze oddziały, istnieje duża szansa, że po prostu one znikną. Na szczęście firma Paradox pracuje już nad kolejnymi łatkami do tej gry. Możecie być pewni, że polska edycja tej gry z pewnością będzie wolna o większości błędów. Pozostaje tylko cierpliwie czekać, gdyż premierę polskiej wersji gry zaplanowano na styczeń.



PREMIERA .... Luty
CENA .... 99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... Paradox
DYSTRYBUCJA PL .... CD Projekt
INTERNET .... www.paradoxplaza.com
WYMAGANIA .... PII 350 MHz, ... 32 MB RAM, Karta graficzna 8MB.

PLUSY
II Wojna Światowa, [illegible] możliwość [illegible] zmian w historii [illegible] Ziemi.

MINUSY
Słaba inteligencja przeciwnika, sporo drobnych [illegible] błędów.

WERDYKT
Po raz kolejny Paradox udowadnia, że potrafi robić doskonałe gry.

OCENA ZBIOROWA

Podobno postęp jest warunkiem sukcesu... Czy jednak na pewno tyczy się to wszystkiego? Czy można bowiem mówić o sukcesie, gdy postęp jest niewielki, a pociąga za sobą wielkie koszty? Niewątpliwie na wielkie koszty będzie narażony ten, kto będzie starał się pograć w „UT2003" w komfortowych warunkach. Ktoś mógłby zapytać, czemu zaczynamy recenzję od tak „smutnego" i jednocześnie stawiającego grę w złym świetle sformułowania? Cóż, będziemy szczerzy, „Unreal Tournament 2003" z pewnością rozczaruje wielu graczy. Dlaczego? Podobnie jak doskonale znany „Quake III: Arena" oraz swój poprzednik, „UT2003" jest z założenia grą dla wielu graczy. W związku z tym posiada ona szereg cech, które w większym lub mniejszym stopniu „utrudniają" zabawę jednemu graczowi. Pierwszą z nich jest niewątpliwie brak jakiejkolwiek fabuły. Tu chodzi tylko i wyłącznie o to, żeby być lepszym od przeciwnika lub/i jego drużyny. Powiecie, czemu oni się czepiają, to przecież oczywiste, że w takich grach nie ma fabuły, taki ich urok. Może i tak, ale nie sądzicie, że wymyślenie interesującej historyjki w trybie single-player, nie byłoby czymś trudnym? Przecież zaprojektowanie kilkunastu poziomów i stworzenie nawet jakiejś głupawej opowiastki nie wymagało chyba od twórców wielkiego zachodu. A tak mamy tylko jakąś ligę, w której drużyny biorą udział w kilku konkurencjach (Capture The Flag, Bombing Run, Team Deathmatch itd.), wyrzynając się ile wlezie. W zasadzie to samo dotyczy trybów multi-player, które różnią się od poprzednio wspomnianego tylko tym, że w większości meczów komputerowe boty zostaną zastąpione kolegami po drugiej stronie kabla. Ktoś, kto spodziewał się niesamowitych usprawnień i nieoczekiwanych nowości będzie raczej rozczarowany. Gra niewiele się różni od swojej po-


Oto w jaki sposób Talibowie niszczą bezcenne zabytki kultury...



Mocno naciągane historyjki postaci, po co to komu?





przedniczki. Owszem, dodano kilka nowych rodzajów broni, niektóre starsze zmodyfikowano, od nowa zaprojektowano wszystkie areny, ale to co najważniejsze, czyli trzon gry pozostał bez zmian. To wciąż szybka, bezwzględna i niestety lekko ogłupiająca strzelanina FPP.

To jednak nie wszystko, co mam temu tytułowi do zarzucenia, a wiąże się to ze wspomnianym na początku postępem. Cóż z tego, że tekstury są prześliczne, a postaci składają się z dużej liczby poligonów, areny są wielopoziomowe i wyglądają naprawdę czarująco, skoro jesteśmy zmuszeni wyłączyć większość efektów, bo komputer dostaje czkawki! Zdajemy sobie sprawę, że nie każdy zainwestuje od razu w rozbudowę sprzętu do GeForce4 lub Radeona 9700 Pro (ok. 1600 zł każda). Czemu nie można napisać na PC gry tak, żeby chodziła płynnie i wyglądała dobrze nawet na średniej klasy sprzęcie?! Jeśli spojrzycie na minimalne wymagania w ramce możecie czuć się zbici z tropu. To nie jest błąd drukarski! Autorzy przy takich ustawieniach proponują grę w rozdzielczości... 320x200! To doprawdy żałosne....

Czym miłym więc może zaskoczyć Cię „Unreal Tournament 2003"? W zasadzie tylko jakością wykonania i wysokim poziomem trudności (niezłe AI botów). To naprawdę ładnie wyglądająca gra, która doskonale pokazuje, że... Twój sprzęt nadaje się do wymiany. Jeśli grasz w takie tytuły nałogowo, to na pewno nie zniechęcimy Cię do tej gry i ustawisz pewnie na swojej półce pudełko z „UT2003". Ale gracze, którzy oczekują od gry nie tylko konieczności naciskania klawisza myszki sto razy na minutę, powinni się mocno zastanowić przed jej zakupem. Może warto poczekać, aż pojawi się „Unreal 2". Sprzęt pewnie do tej pory trochę stanieje, a gra ma posiadać interesującą i wciągającą fabułę. Uważamy „UT2003" za jeden z najbardziej wymagających benchmarków na rynku. Może wychodząc z tego samego założenia, długo nie było chętnych do dystrybucji tego tytułu w Polsce.





Tryb snajperski dla „spawarki", trzeba przyznać, że praktyczny.



A tak [illegible] proponowana przez [illegible] rozdziałka [illegible]



PREMIERA .... Styczeń
CENA .... 199.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
WYDAWCA .... Infogrames
DYSTRYBUCJA PL .... CD Projekt
INTERNET .. www.unrealtournament2003.com
WYMAGANIA .. PIII 733 MHz, 128 MB RAM, ... Karta graficzna 16MB, 3 GB HDD.

PLUSY
Śliczna grafika
[illegible]

MINUSY
Mało [illegible], nudna
Zbyt duże [illegible]

WERDYKT
Tylko dla prawdziwych maniaków multi-strzelanek z naprawdę mocnym sprzętem.

OCENA ZBIOROWA

The Lord of the Rings™

The Fellowship of the Ring



Nasz redakcyjny kolega miał kiedyś dziewczynę. Nie była ona szczególnie ładna, ani mądra, ale [illegible] poprosiła – „powiedz [illegible] mnie coś miłego". Nie pozostało więc nic innego, jak tylko wymyślić coś, żeby wybrnąć z trudnej sytuacji. „No więc... eee, co to ja chciałem... jesteś taka... taka punktualna!" – wypalił. Podobny problem miał [illegible], gdy do recenzji otrzymaliśmy grę 'The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring'. Znalezienie zalet wymaga dużego wysiłku, choć w tym przypadku, na szczęście gra jest [illegible] ładna.

No cóż, trzeba się było tego spodziewać, bo skoro gra stanowi element [illegible] kampanii reklamowej [illegible] trylogii filmowej, nie oczekujmy, że będzie nam oferowała godziny cudownego grania. Produkt ten jest przeznaczony jest głównie dla osób, które są wielkimi fanami filmu. Bowiem tylko oni z tym samym zapałem kupią plastikowe figurki hobbitów, jak i tę grę.

Ale przejdźmy do konkretów. Po pierwsze, jeśli macie nadzieję, że jest to gra RPG, to spotka was rozczarowanie. Jest to program zręcznościowo-przygodowy, w którym bierzemy w swoje ręce losy trzech przedstawicieli Drużyny Pierścienia: Frodo, Aragorna i Gandalfa.

Ich poczynaniami kierujemy w trybie trzeciej osoby. Tak więc przez większość czasu [illegible] obserwować zza pleców bohatera. Niestety nie oznacza to, że możemy dowolnie [illegible] dowolnie, [illegible] w danym momencie. [illegible] w poszczególnych [illegible].

Frodo jako jedyny może używać Pierścienia Władzy, staje się wtedy niewidzialnym, a pole gry obserwujemy przez jego prze-świtującą głowę. Aragorn jest niezłym wojownikiem, nie dość, że sprawnie posługuje się mieczem, to posiada dodatkowo nieograniczony zapas strzał, dzięki czemu możemy prowadzić nieustanny ostrzał przeciwników. Gandalf jako mag posiada dostęp do interesujących czarów, potrafi strzelać błyskawicami lub też magicznie leczyć siebie.

Przez pierwsze minuty gry, w których to mamy okazję obserwować intro, nasze zainteresowanie tym programem błyskawicznie rośnie. Przyzwoita grafika, świetne udźwiękowienie. Potem niestety było już coraz gorzej. Pierwszym zadaniem, jakie dostaje Frodo jest [illegible] Lobelii Sackville-Baggins i załatwienie sprawy z [illegible] w Shire. Daje to możliwość zapoznania się ze sterowaniem postacią i możemy rozejrzeć się po okolicy. [illegible] program [illegible] na wysokim poziomie, [illegible] efekty świetne, wspaniała animacja postaci. Shire jest pełna życia: kwitnące ogrody, fruwające ptaki, dookoła pełno hobbitów. Wszystko byłoby wspaniale, problem w tym, że możemy sobie tylko pooglądać, natomiast niczego nie możemy dotknąć. Przypomina to lizanie cukierka przez szybę. Przykładowo, w domu Froda znajduje się [illegible] szafek i [illegible], ale nie możemy zajrzeć do środka!

Kolejnym denerwującym aspektem gry jest fakt, że w trakcie akcji jesteśmy zupełnie samotni. Natomiast we wszystkich przerywnikach narracyjnych







pojawia się cała drużyna. Jest to wkurzające, bo, jak przychodzi do walki, jesteś sam. Jeśli przemierzasz Śródziemie, że nikogo z Tobą nie ma, a potem, pyk... jak z magicznego kapelusza pojawia się Gimli z Legolasem i wtrącają się do rozmowy. Panowie, przydałaby się raczej pomocna dłoń w postaci ostrego toporka lub celnej strzały. Kolejnej nagany udzielamy za system obserwacji pola gry. Po pewnym czasie człowiek totalnie głupieje, gdyż obraz w trakcie walki zaczyna się kręcić na boki. Nie można w tym momencie myśleć o jakiejś sensownej taktyce.

Mimo tych denerwujących wad, dołożyliśmy wszelkich starań, aby nasza recenzja była rzetelna, więc ukończyliśmy tę grę. Zajęło nam to raptem ok. dwunastu godzin ciągłego grania. Nie musimy chyba przekonywać Was, że to niewyobrażalnie krótko, jak na grę mającą aspirację na hit.



Wśród niewielu zalet, oprócz grafiki, pozytywnie zaskoczył nas natomiast wątek Toma Bombadila, który w filmie był całkowicie pominięty. Zresztą w tym momencie na szczególne uznanie zasługują również przeciwnicy, których napotykamy w trakcie wykonywania tego zadania. Animacja pająków jest wyśmienita. Ale jak podkreślaliśmy to już w przypadku innych programów, dobra grafika, to nie wszystko. Nie można też liczyć na to, że gra wybije się tylko dzięki temu, że jej pierwowzór literacki, czy filmowy zdobył olbrzymią popularność.

Niestety gra "The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring" należy do programów, które można określić mianem 3xZ - Zainstaluj, Zagraj... Zapomnij...

PREMIERA	Już jest
CENA	129.99 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Sierra
DYSTRYBUCJA PL	Play It
INTERNET	www.lotr.com
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 64 MB RAM, Karta graficzna 32 MB.

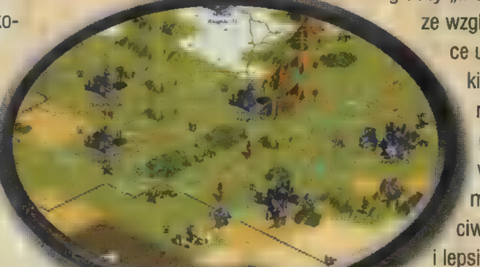
PLUSY
Bardzo dobra grafika
świetne animacje przeciwników
dobre …

MINUSY
Nudna, krótka
system sterowania momentami powoduje wybuchy wściekłości

WERDYKT
Jeśli jesteś zbieraczem fantów związanych z Władcą Pierścieni, kup sobie tę grę, będzie doskonałą... podstawką na kubek z kawą.

OCENA ZBIOROWA

Większość z nas rozpoczynając swoją przygodę z komputerem PC z pewnością poznała grę „Cywilizacja". Jak na swoje czasy była bardzo rozbudowana i grali w nią praktycznie wszyscy. Minęło wiele lat, komputery ewoluowały, a my otrzymaliśmy właśnie możliwość zagrania w trzecią już część tej gry i to całkowicie spolszczoną. Jednak mimo, że wygląda ona dużo lepiej, posiada ogromną listę dodatków, zmian i usprawnień, to wciąż bazuje na tym samym pomyśle. Kierujemy więc wybraną cywilizacją, starając się doprowadzić ją do rozkwitu, eliminując po drodze przeszkody w postaci innych cywilizacji. Oczywiście zwycięstwo możemy odnieść na różne sposoby: wojenny (niszcząc wszystkich przeciwników), technologiczny (wygrywając wyścig kosmiczny), dyplomatyczny (podporządkowując sobie pozostałych władców w sposób bezkrwawy) i inne. W zasadzie nie ma co opisywać wszystkich zmian w stosunku do poprzedniczek, gdyż zajęło by to kilka stron. Wystarczy wspomnieć, że wszystkie elementy rozgrywki (liczba jednostek, cudów, wynalazków, cywilizacji i inne) uległa zwiększeniu. Grafika jest bardzo czytelna,



Co więcej, w polskiej wersji od razu zainstalowano najnowszy patch, dzięki czemu zniknęło wiele usterek, które zostały odkryte od czasu premiery wersji oryginalnej. A trzeba przyznać, że pierwsza wersja „Cywilizacji III" była bardzo „zabugowana". Wiele serwisów i graczy „wieszało psy" na tej grze ze względu liczne denerwujące usterki. Przede wszystkim chodziło o złe algorytmy sztucznej inteligencji komputera. Nawet na niskich poziomach trudności przeciwnicy byli dużo szybsi i lepsi od nas, posiadali w miastach obłędne liczby obrońców, więc wygranie, szczególnie w trybie wyścigu kosmicznego (gdzie szybkość rozwoju odgrywa kluczową rolę) był bardzo trudny. O wszystkich tych niedogodnościach właściciele polskiej wersji mogą zapomnieć, gdyż zostały wyeliminowane.

Warto też pochwalić autorów za bardzo dobrze zaprojektowany interfejs użytkownika. Granie w „Cywilizację III" jest bardzo intuicyjne i przyjemne. Nie można też nie wspomnieć o rozbudowanym edytorze, który pozwala od podstaw zdefiniować wszystkie parametry rozgrywki, zaprojektować mapę, warunki zwycięstwa i reguły gry. Tworzenie własnych scenariuszy będzie szybkie, łatwe i przyjemne. W zasadzie jedyną wadą jest gra w trybie multiplayer, która wciąż wymaga jeszcze dopracowania. Zresztą, nie jest to tytuł, w który gra się dobrze w sieci. Gra wymaga zbyt wiele czasu, aby rozgrywka była emocjonująca, to nie jest „Starcraft", gdzie w kilkanaście minut można nawiązać równorzędną i emocjonującą walkę.

Podsumowując, w zasadzie trudno znaleźć coś, co mogłoby zniechęcić gracza. „Cywilizacja III" jest dopracowana, dobrze przetłumaczona i pozwala przyjemnie spędzić przed komputerem dużo czasu. Wspaniały tytuł na długie, zimowe wieczory. Polecamy wszystkim miłośnikom strategii.

PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Infogrames
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.civilization3.com
WYMAGANIA	PII 300 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 4 MB.

PLUSY [illegible] i dobrze zaplanowany [illegible] inteligencja [illegible] rozgrywki [illegible] dobra [illegible]

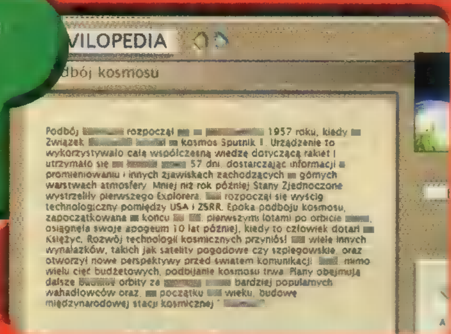
MINUSY [illegible]

WERDYKT Porządna strategia dla weteranów i świetna propozycja dla początkujących. Jedna z najlepszych w swoim gatunku.

OCENA ZBIOROWA ★★★★★☆



Bardzo [illegible] z pozoru [illegible] okazuje [illegible] bardzo [illegible] i [illegible] w [illegible]



[illegible]

a na każdym kroku mamy dostęp do pomocy (Civilopedia), która pozwala szybko wciągnąć się nawet graczom, którzy z „Cywilizacją" spotykają się po raz pierwszy. Niewątpliwie pomaga w tym także dobrze zrobiona polska lokalizacja. Spolszczono dosłownie wszystko, dzięki czemu znajomość języka nie jest już potrzebna do komfortowego grania.





FACECI W CZERNI WRACAJĄ
NA WIDEO I DVD
MR. JONES MR. SMITH
MIIB
FACECI W CZERNI II
Dodatki nie z tej Ziemi:
• krótki film - The Chubb Chubbes
• zwiastun gry
• dostęp do scen z opcją pod różnymi kątami
• alternatywne zakończenie
• reportaże z planu m.in. międzygalaktyczny przewodnik komediowy Barry'ego Sonnenfelda, kosmiczna symfonia: kompozytor w kosmosie, charakteryzacja, kreacja kosmitów, scenografia
• teledysk W. Smitha: "Black Suits Comin' "
BACK IN BLACK
OD 17 STYCZNIA 2003 NA WIDEO I DVD
SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH
www.columbiavideo.pl www.dvdforum.pl
"Faceci w czerni cz.1" na kasetach VHS w
TELEPIZZA
Naszym sekretem jest ciasto
motor
POPCORN

TAXI Challenge

Zawód taksówkarza, to naprawdę ciężki „kawałek chleba". Jest to niebezpieczne, mało płatne i dość stresujące zajęcie, mające zdecydowanie więcej wad, niż zalet. Choć niewątpliwym plusem tej pracy możliwość obcowania z najróżniejszymi typami ludzi. Jednak akurat to, nie „grozi" nam w grze „Taxi Challenge", która podobnie, jak profesja taksówkarza, ma więcej wad niż zalet. Już po krótkiej chwili obcowania z tym programem, zauważyliśmy jego uderzające podobieństwo do wydanej jakiś czas temu gry „Crazy Taxi". Niemiecki produkt wydaje się wręcz klonem, tamtej gry. Jednak zdecydowanie jest to kopia wybrakowana, która wypada o niebo gorzej od swojego przeciętnego przecież pierwowzoru.

„Taxi Challenge" oferuje nam 21 misji rozgrywających się w różnych dzielnicach Berlina, w którym mamy zdobyć tytuł „króla taksówkarzy". Misji jest wiele, ale cóż z tego, skoro każda z nich, wygląda tak samo, a różnią się jedynie limitem czasu, jaki mamy na zdobycie określonej kwoty pieniędzy, oraz zmieniająca się co kilka leveli, sceneria miasta. Żadnych innych zmian nie odnotowaliśmy. Ci sami głupkowaci ludzie, których w przypływie furii, nie da się nawet rozjechać, bo zawsze zdążą odskoczyć w bok. Proszą nas o podwiezienie do jakiegoś konkretnego miejsca, zawsze z tych samych powodów. W 90% przypadków starsza babcia będzie jechała na bingo, mężczyzna na randkę, a kobieta na zakupy. Równie szeroki jest wachlarz kwestii wypowiadanych przez naszych pasażerów. Całość zamyka się gdzieś w okolicach liczby siedem. Podobnie jest z kierowcą. Żaden z nich nie powie nigdy nic oryginalnego, a o sytuacjach z „Crazy Taxi" gdzie słyszeliśmy całe kłótnie między wiozącym, a wiezionym, można tylko pomarzyć. Gra niby jest całkowicie spolszczona, ale dlaczego równie często, jak polski, słychać język niemiecki, a czasami nawet angielski?! Zastanawiający jest również fakt, czemu nasze kabriolety równie dobrze jeżdżą po ulicach, jak po wertepach, trawie, a nawet dnie rzeki!? Podobno w tej grze fizyka jazdy pojazdów jest jeszcze bardziej realistyczna niż w „Super Taxi Driver". Jeżeli tak jest rzeczywiście, to jesteśmy szczęściarzami, że nigdy nie mieliśmy do czynienia z tym tytułem. W najnowszym niemieckim produkcie fizyka jazdy jest wręcz tragiczna, a ludzie odpowiedzialni za ten element gry, prawdopodobnie w życiu nie prowadzili samochodu. Oczywiście nasz krążownik szos, podobnie, jak w „Crazy Taxi" jest niezniszczalny. I tu dostrzegliśmy jedyną przewagę testowanej właśnie gry nad wyżej wspominanym tytułem. W „Taxi Challenge" możemy zniszczyć znacznie więcej elementów tworzących miasto. Jednak na tym ta niezbyt długa lista się kończy, bo nawet szata graficzna w tym nowszym o parę miesięcy produkcie, nie jest lepsza.

Podsumowując, musimy stwierdzić, że tak mało udanego tytułu już dawno nie widzieliśmy. Ten nudny, nie wciągający, pozbawiony zalet produkt, jest idealnym przykładem na to, jaka nie powinna być gra komputerowa.



[illegible] znaleziona na [illegible] fajnie [illegible]





W tej nudnej i nie wciągającej grze, nawet [illegible] i [illegible] samochodów, nie wzbudziły naszych emocji.



PREMIERA	Już jest
CENA	29.95 zł
WYDAWCA	Blimb Entertainment
DYSTRYBUCJA PL	TopWare
INTERNET	www.taxiberlin.topware.pl
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 64 MB RAM, Karta graficzna 16 MB.

PLUSY
[illegible] zaleta, [illegible] prowadzone [illegible] nas samochody fajnie [illegible]

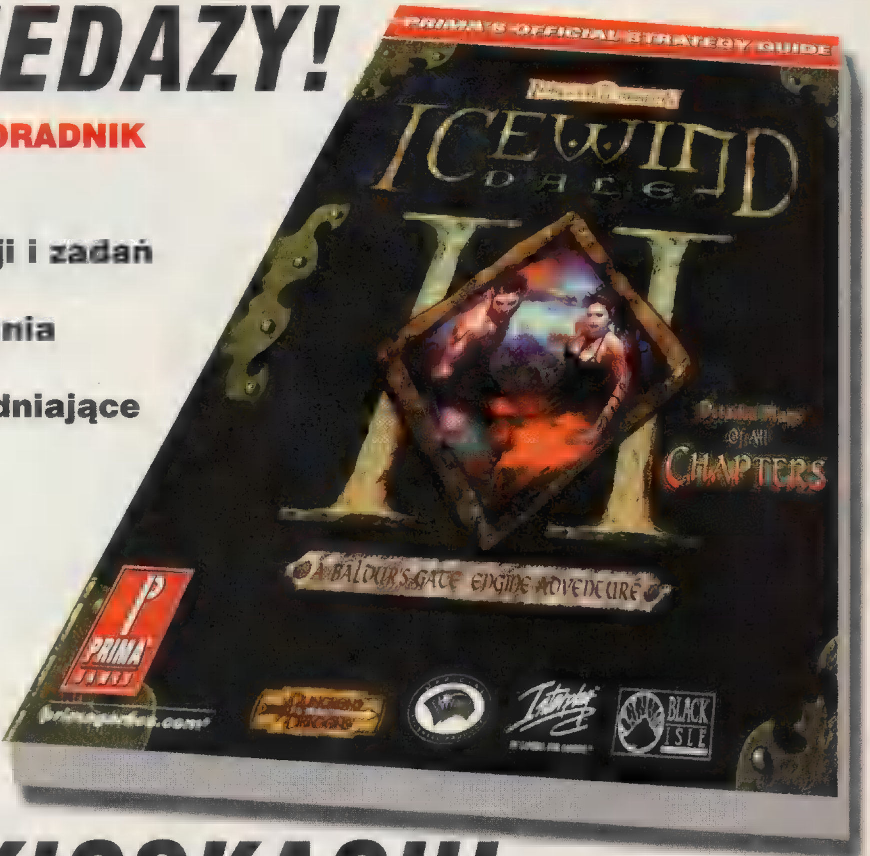
MINUSY
[illegible]

WERDYKT
Gra powinna być przyjemnością, a nie katorgą, dlatego z czystym sumieniem nie polecamy jej nikomu.

OCENA ZBIOROWA
★☆☆☆☆☆

OFICJALNE PORADNIKI

JUŻ W SPRZEDAŻY!



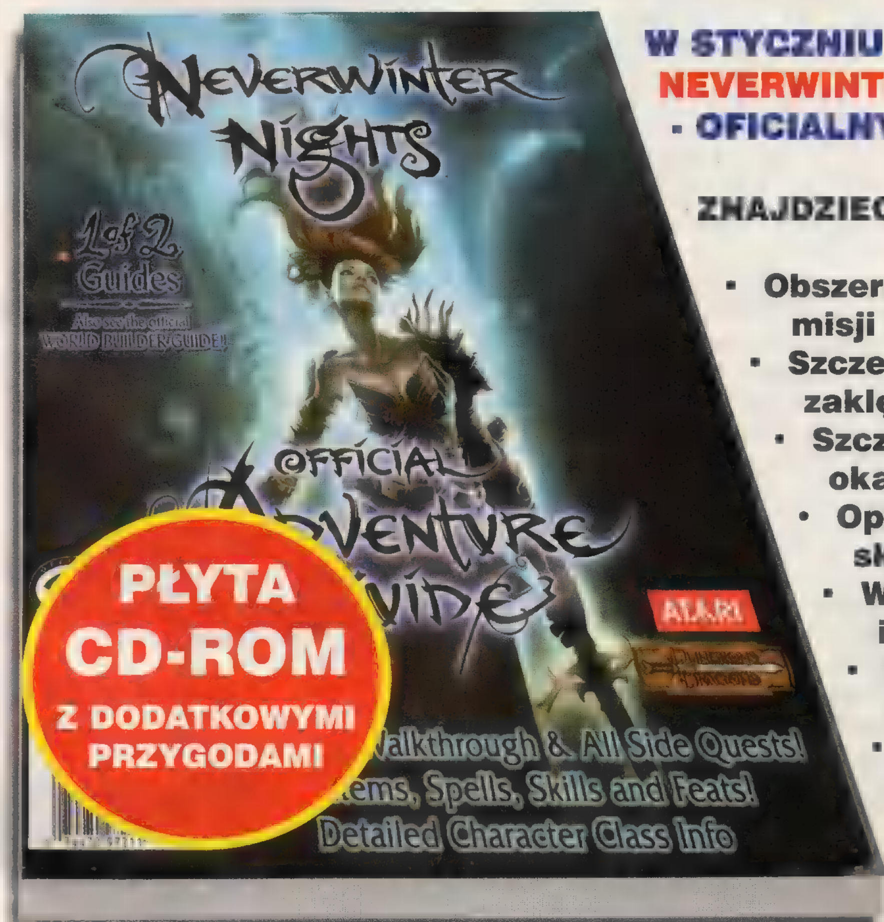
ICEWIND DALE II - OFICJALNY PORADNIK
ZNAJDZIECIE W NIM:

- Obszerny opis wszystkich misji i zadań
- Mapy wszystkich lokacji
- Wskazówki dotyczące budowania idealnej drużyny
- Wskazówki i strategie uwzględniające zasady 3 edycji AD&D
- Opis ras, umiejętności i klas poszczególnych bohaterów
- Kompletny bestiariusz
- Wykazy broni, pancerzy i potworów
- Szczegółowe omówienie wszystkich zaklęć, zdolności i atrybutów

Cena 19.99 zł

SZUKAJ W KIOSKACH!

Zamówienia prosimy kierować na adres cgs@cgs.onyx.pl



W STYCZNIU
NEVERWINTER NIGHTS - OFICIALNY PORADNIK

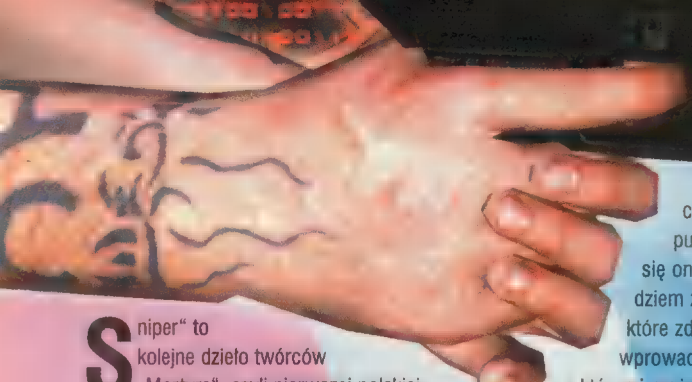
ZNAJDZIECIE W NIM:

- Obszerne omówienie wszystkich misji i zadań
- Szczegółowy opis przedmiotów, zaklęć, umiejętności i zdolności
- Szczegółowe mapy wszystkich okalizacji
- Opis wszystkich ukrytych skarbów
- Wskazówki dotyczące strategii i taktyki w każdej misji
- Szczegółowy opis wszystkich stworów wraz z ich statystykami
- Płyta CD wypełniona po brzegi dodatkowymi przygodami

Cena 24.99 zł

SNIPER





„Sniper" to kolejne dzieło twórców „Mortyra", czyli pierwszej polskiej gry FPP, w którą gra się z przyjemnością, a nie z irytacją. Nasi stali Czytelnicy powinni mieć ją w swoich zbiorach, bo pełna wersja „Mortyra" znalazła się na płytce dołączonej do numeru 9/02.

Jak na zwyczajną strzelaninę FPP, „Sniper" charakteryzuje się kilkoma oryginalnymi rozwiązaniami. Przede wszystkim bohater, Jack Mason, w czasie całej zabawy nabywa punkty doświadczenia, które po osiągnięciu kolejnego poziomu, może rozdzielić na jedną z umiejętności: posługiwanie się bronią (oddzielnie dla każdego typu), siła, zdrowie, wytrzymałość (stamina). Takie rozwiązanie, znane doskonale wielbicielom RPG, sprawdza się w tym przypadku znakomicie i ubarwia grę. Zwiększając, dajmy na to, poziom staminy sprawiamy, że Jack będzie mógł biegać na dłuższym dystansie (to też oryginalne rozwiązanie - biegamy póki starczy nam sił), a jeśli przeznaczymy parę punktów na obsługę Shotguna, to stanie się on w rękach Masona potężnym narzędziem zagłady. Kolejne udane posunięcie, na które zdecydowali się autorzy, polega na wprowadzeniu do gry NPC-ów czyli postaci, z którymi można porozmawiać, aby posunąć akcję naprzód. Co prawda „gadki" polegają na dokonywaniu wyboru z dwóch, trzech zdań, na które decydujemy się przy użyciu myszki, ale zawsze to coś innego. Szkoda tylko, że niezależnie od naszej decyzji, rozmówca i tak powie to, co musi. Mamy jednak inny wybór, nie musimy wcale gadać, możemy delikwenta zabić, co nie spowoduje wcale ukazania się gustownego napisu „Game Over". Sama fabuła gry jest ciekawa i dosyć oryginalna. Otóż Jack Mason jest płatnym zabójcą, snajperem, który przebywa na zwolnieniu warunkowym. Podczas jednej z akcji rozwala faceta, ale przez własne roztargnienie, wpada w ręce policji. Ponownie trafia za kratki, a faceci w białych kitlach wstrzykują mu jakiś niezidentyfikowany narkotyk. Wkrótce potem w więzieniu wybucha bunt. Jest więc szansa, aby ponownie wydostać się na świeże powietrze. Od tego momentu, Jack podąża przed siebie wyrzynając w pień strażników więziennych, policjantów, zamaskowanych morderców, dresiarzy, mafiozów, bossów chińskich gangów i narkotykowych karteli oraz kogo tam jeszcze spotka na swej drodze. Wybór przeciwników jest spory, a fabuła w miarę upływu czasu coraz bardziej się komplikuje. Do dyspozycji gracza oddano kilka fajnych pukawek (np. Glock, Smith&Wesson, Shothun, Sig 551p/SWAT, M-14, MAC 10-Ingram, granaty ręczne itp.). Dzięki temu gra nabiera rumieńców, a ciekawe lokacje (stacja benzynowa, więzienie, miasto, tawerna, klasztor, tunele, kanały, chińska dzielnica, rezydencja itp.) dodatkowo podnoszą poziom atrakcyjności. Jest wszakże jedno ale... otóż gra jest liniowa jak autostrada w Stanach. Choć rozmowy z postaciami sprawiają wrażenie, że jest inaczej, to jednak do celu wiedzie jedna ścieżka, która jest widoczna już po godzinie grania. Sytuacja taka sprawia, że choć gra się w sumie ciekawie (ze względu na niezłą grafikę, wspaniałą muzykę, polskie smaczki itp.) to jednak, prędzej czy później, z monitora powieje monotonią.

W efekcie ciekawy pomysł (elementy RPG, fabuła) sprowadza się po raz kolejny do latania z obrzynem i strzelania do wszystkiego, co się rusza. Stąd mimo największych chęci nie możemy dać grze wyższej oceny, a ta, która jest i tak zawiera w sobie dawkę narodowej solidarności.









PREMIERA	Już jest
CENA	59.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Cenega Poland
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.rathunt.com
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 128 MB RAM.

PLUSY

Fajna fabuła, niezłe wykonanie graficzne, elementy RPG.

MINUSY

Liniowość akcji!!!

WERDYKT

Polska wariacja na temat „Hitmana". Szkoda, że gorsza od oryginału.

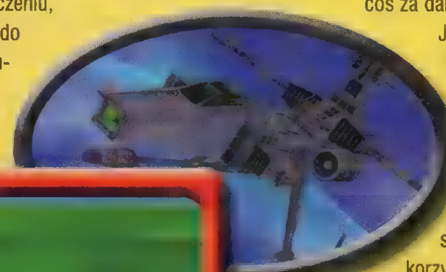
OCENA ZBIOROWA

Magic Builder

Już od pewnego czasu firma Lego odnotowuje spadek zainteresowania swoimi produktami. Dla większości małolatów o wiele bardziej atrakcyjną formą rozrywki są gry komputerowe, niż mozolne składanie nawet najbardziej wymyślnych i interesujących modeli Lego Technics. To spostrzeżenie doprowadziło firmę Lego do stworzenia nowej serii produktów, a mianowicie wirtualnych klocków. Projekt ten odniósł sukces i zaowocował serią produktów w których gracze radośnie mogą oddawać się wirtualnej pasji konstruowania.

„Magic Bouilder" należy do tego gatunku gier i mimo, że nie jest licencjonowanym produktem duńskiej firmy Lego, to i tak jest wyjątkowo interesującym programem. Jest to już kolejna gra dla dzieci, którą firma TopWare wypuszcza w swojej serii „Just 4 Fun". Mamy do czynienia z interesującą grą logiczną, dzięki której gracz przenosi się w bajecznie kolorowy, trójwymiarowy świat. W tym wirtualnym otoczeniu stajemy się konstruktorem i architektem różnych budowli i obiektów. Z dostępnych elementów możemy budować baśniowe zamki, olbrzymie lunaparki czy pojazdy kosmiczne. Podstawowy program zawiera cztery różne motywy klocków: wioskę, plac zabaw, zamek oraz kosmos. Ale już zapowiadane są dodatki, dzięki którym program wzbogaci się o kolejne zestawy takie, jak: wyspa piratów i Dziki Zachód. Jest to bardzo dobra opcja, która sprawi, że program będzie można powiększać o kolejne ciekawe zestawy.

Gra oferuje różne tryby rozgrywki, w tym także układanie puzzli z wykorzystaniem własnych projektów. Możemy również sprawdzić, który ze znajomych posiada najlepiej rozwinięty zmysł przestrzenny i najszybciej ułoży pewną konstrukcję. I oczywiście pozostaje nam również opcja niczym nieograniczonego konstruowania, choć należy przyznać, że ta raczej szybko się nudzi (co by nie mówić, gra w której nic nie płonie i nie ulega zniszczeniu, znacznie odbiega od tego, do czego przyzwyczaiły nas inne produkcje). Jest to jednak jeden z nielicznych tytułów komputerowych, o którym śmiało można powiedzieć, że w trakcie grania rozwija się swoja kreatywność oraz wyobraźnię. „Magic Builder" pozwala układać klocki dokładnie tam, gdzie chce tego użytkownik, daje nam również możliwość dowolnego przesuwania ich i obracania w wybranym kierunku. Możemy dowolnie przybliżać i oddalać widok układanki, tak by precyzyjnie planować jej wygląd. Oczywiście niektórzy malkontenci mogą stwierdzić, no tak, ale po takich konstrukcjach komputerowych nie pozostanie żaden namacalny ślad. Znikną gdzieś w otchłaniach wirtualnych przestrzeni, a takie prawdziwe puzzle czy konstrukcja z klocków, mogą zająć zaszczytne miejsce na regale albo zawisnąć na ścianie. W programie „Magic Builder" każdą pracę można zapisać i wydrukować. Dodatkowo wszystkie wykonane przez nas projekty możemy przekonwertować w puzzle! Jedynym mankamentem tego rozwiązania jest fakt, że sami musimy później powycinać wszystkie elementy. Dodatkowo z racji tego, że drukujemy na papierze, takie rozwiązanie sprawia, że nie są one zbyt trwałe (chociaż jeśli jesteśmy zręcznymi majsterklepkami, możemy całość podkleić twardą tekturą). Po raz kolejny dzięki komputerowi możemy mieć coś za darmo (no, prawie za darmo).



Jest to zdumiewająco wciągający program, potrafiący sprawić, aby nieco młodsi gracze zostali na kilka godzin przykuci do komputera. Starsi mimo wszystko raczej tym programem szybko się znudzą (może będą częściej korzystać z opcji tworzenia własnych puzzle). Minusem gry jest również to, że mimo dużego zróżnicowania tematycznego (cztery zestawy klocków), samych rodzajów klocków jest zbyt mało, ale może ten problem zostanie rozwiązany w najbliższych dodatkach.



[illegible] konstrukcje [illegible] się za budowanie.

[illegible]



PREMIERA	Już jest
CENA	29.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Game for the Dreamer
DYSTRYBUCJA PL	TopWare
INTERNET	http://magicbuilder.topware.pl
WYMAGANIA	PIII 450 MHz, 64 MB RAM, Karta graficzna 8MB.

PLUSY

Gra rozwijająca [illegible]

MINUSY

Mało klocków

WERDYKT

Zdumiewająco inteligentna i wciągająca gra dla najmłodszych. Spokojnie można ją wręczyć w prezencie zamiast klocków Lego.

OCENA ZBIOROWA

W[illegible] [illegible] James[illegible] Bondem. Trafiła do [illegible] w Rosji, ale w tym [illegible] filmu o Bondzie [illegible] „[illegible] jutro” [illegible] stopniu nie [illegible] a w [illegible] niach ma być całkowicie odmiennym [illegible] serii.

[illegible] że fabuła gry [illegible] filmu o Bondzie. Czy [illegible] to prawda [illegible] w grze [illegible] wszystko to, co [illegible] w [illegible] świat przed [illegible] [illegible] Podejrzenia [illegible] na [illegible] ekologii i [illegible]. Bond [illegible] [illegible] w trakcie [illegible] szmat świata [illegible] Alpy [illegible] Pacyfiku i [illegible] gadżetów.

[illegible] ma chyba [illegible] pecha, [illegible] wszystko to, co [illegible] otrzymaliśmy [illegible] w grze



Pierce Brosnan jak żywy. Sporą zaletą tego programu jest pieczołowite oddanie podobieństwa komputerowych modeli do żywych aktorów. Sporo braw.



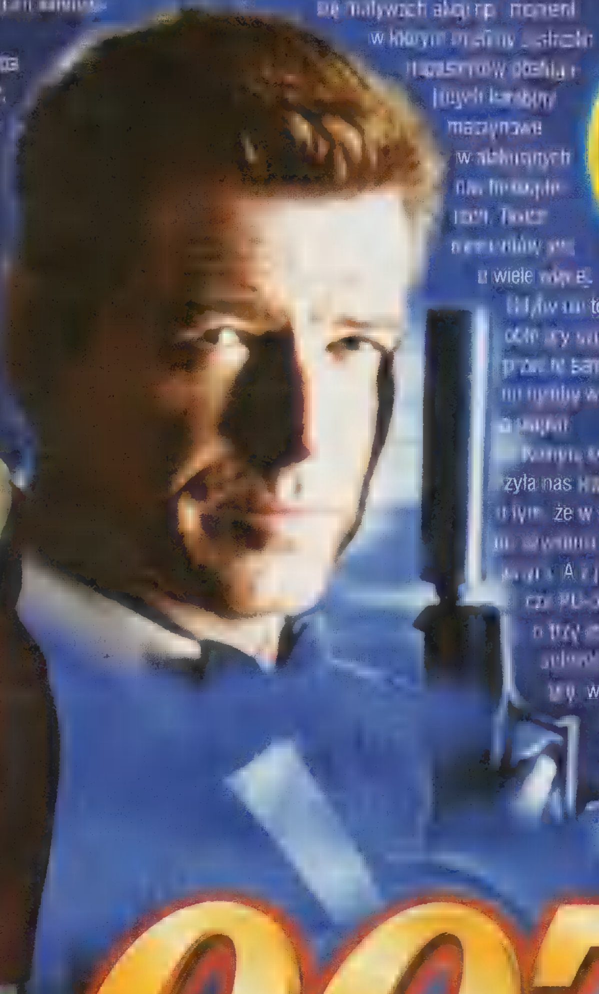
Grając gry [illegible], można nabawić się wrażenia, że diaboliczni [illegible] upodobali sobie Alpy jako centrum swojej działalności.

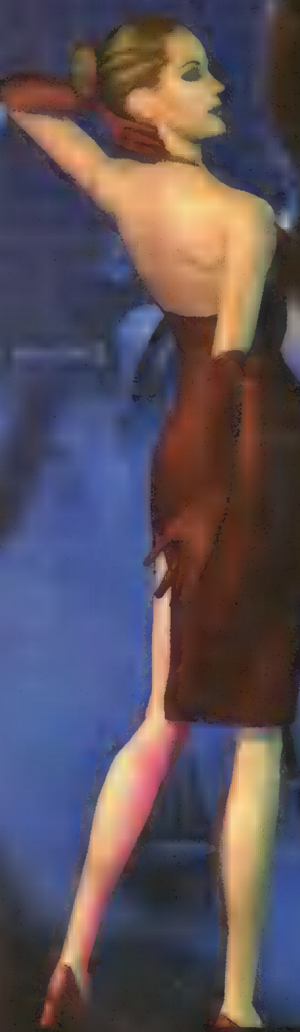
„No One Lives Forever 2”, gdzie Cate Archer walczyła [illegible] z organizacją H. A. R. M w [illegible]. Skąd to zamiłowanie Electronic Arts do [illegible]? [illegible] wszystkich gier akcji tę samą grupę [illegible] na nowe [illegible]. [illegible] widać to na [illegible] się [illegible] akcji np. moment, w którym [illegible] karabiny maszynowe w [illegible]. [illegible] wiele więcej. [illegible] na to, że obie gry [illegible] są przez tę samą firmę [illegible]

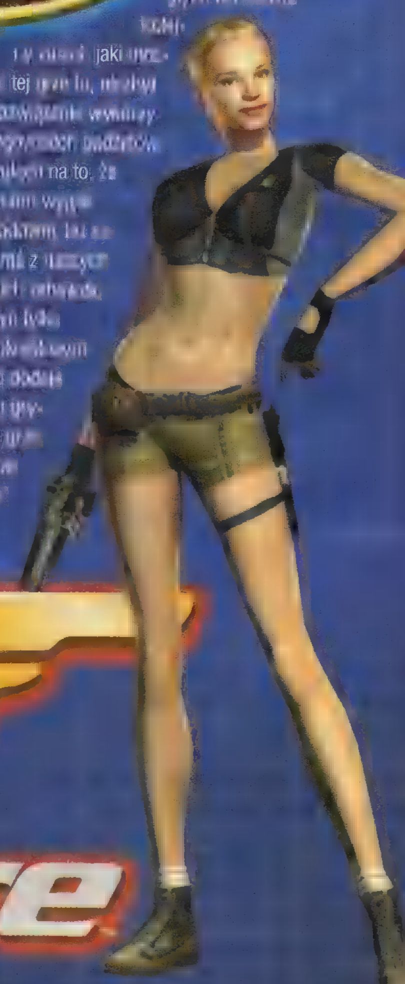


nem [illegible]. [illegible] nam to, na [illegible] ma [illegible] PC-[illegible] jest.

[illegible] do gry [illegible] w [illegible] jaki [illegible] na [illegible] tej grze to, [illegible] na to, że [illegible] z gry [illegible] tylko w [illegible] zbyt [illegible] tej gry. [illegible] w „[illegible]”







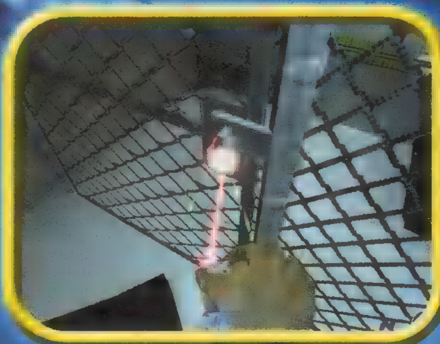


tryb multiplayer, bo jakże mogłoby być inaczej we współczesnej strzelance. Niestety jest on tak mało oryginalny i pozbawiony cech charakterystycznych, że podejrzewamy, iż produkcja na tym etapie wyglądała następująco: do grupy programistów przychodzi ktoś odpowiadający za promocję gry i rzuca — Pamiętajcie, żeby było no... to wiecie... dla kilku graczy, zróbcie jakiś... multiplayer. I złośliwi programiści zasmuceni tak całkowitym lekceważeniem ich dzieła zrobili coś niesamowitego. Tryb multiplayer jest, ale tak jakby go nie było. Służy on tylko temu, by po jednorazowym sprawdzeniu którejś z map, radośnie o nim zapomnieć i sięgnąć po grę, w której rozgrywka z żywym graczem może dostarczyć jakichkolwiek emocji.

Za przedstawienie akcji w „James Bond 007: Nightfire" odpowiada nowoczesny engine z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, przy czym w kluczowych momentach, czy sekwencjach filmowych, widok zmienia się na ponad [illegible] z zawieszonej, ruchomej kamery. Gra została wykonana przez grupę programistów z Gearbox Software (znanych z różnych dodatków do gry „Half-Life"), tak, więc na grafikę i ogólne wykonanie gry, nie można narzekać. Na szczególne uznanie zasługuje animacje Bonda. Na zbliżeniach momentami można nawet uwierzyć, że mamy do czynienia z żywym Pierce Brosnanem. Równie dobre jest udźwiękowienie gry, z głośniczków komputerowych [illegible] motywy muzycznej, który wspaniale nawiązuje do tematu filmowego.

W podsumowaniu można powiedzieć, że program ten został wykonany w miarę rzetelnie, ale bez większego zaangażowania ze strony producentów. Liczne powtórzenia z wcześniejszych gier Electronic Arts sprawiają, że można tę produkcję potraktować jako kolejną tanią próbę wyciągnięcia kasy od osób, którym spodobał się film.

Jeśli jesteś fanem Bonda, z pewnością zapragniesz mieć tę grę, bo dzięki niej przeżyjesz przygodę z życia 007, która nigdy nie zostanie sfilmowana. Jeśli nie jesteś - polecamy ną... „No One Lives Forever 2".







Na koniec słów kilka o specyfice rodzimego rynku gier. Otóż okazało się, że mimo wcześniejszych szumnych zapowiedzi i specjalnego pokazu filmowego z najnowszymi przygodami Bonda, dotychczas nie udało się ustalić, jaka firma będzie dystrybutorem tej gry w Polsce. To takie polskie, ja nie mam, to najlepiej żebyś ty też nie miał! A kto na tym wygra? Wiadomo... piraci.

PREMIERA	Już jest
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Electronics Arts
DYSTRYBUCJA PL	Nieznana
INTERNET	www.007nightfire.com
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 32 MB.

PLUSY
Agent Jej Królewskiej Mości James Bond, komputerowe postaci przypominają momentami prawdziwych aktorów.

MINUSY
Liczne powtórzenia z poprzednich gier EA, mało interesujący tryb multiplayer.

WERDYKT
Gra raczej tylko dla fanów wstrząśniętego, lecz nigdy nie zmieszanego 007.

OCENA ZBIOROWA

LEGION

Legion to strategia pozwalająca graczom stać się na chwilę Cesarzem w Starożytnym Rzymie i rozwijać swoje państwo. Gra bazuje „ideowo” na znanym przeboju z początku lat 90, a mianowicie grze „Civilization”. Stwarza graczom szerokie pole do popisu w zakresie ekonomii. Aby zapewnić dobrobyt państwu, musimy dbać o posiadanie odpowiedniej ilości jednego z czterech typów surowców: żelaza, drewna, tkanin oraz pożywienia. Budujemy także model Imperium (co prawda, nie na tak wielką skalę, jak w serii „Caesar”), dbamy o popularność wśród naszego ludu oraz o dobre stosunki dyplomatyczne z sąsiadami. Nasze zmagania toczą się na terenie Starożytnej Italii i Francji. Twórcy gry zadbali o jak najdokładniejsze odwzorowanie „politycznej” mapy z tamtego okresu i przeniesiono ją na ekrany komputera. Cały ten teren zamieszkały jest przez różne plemiona (m. in. Latynów, Fallisków, Osków, Umbrów czy Etrusków), dzięki temu w grze występuje jednocześnie ponad 20 stron konfliktu! Każde z plemion ma inną ścieżkę rozwoju, niektóre są agresywne i nieustannie najeżdżają sąsiadów, inne prowadzą spokojny tryb życia i swoją pracę opierają głównie na rozwoju handlu lub rzemiosła. To wszystko sprawia, że początkowo możemy być nieco oszołomieni ilością możliwych rozwiązań politycznych.



Jeżeli chodzi o oprawę graficzną to, jak w przypadku większości strategii turowych, nie powala na kolana. Ale w tego rodzaju grach nie o to chodzi. Oprawa dźwiękowa także umyka naszej uwadze. Twórcy gry postawili na duży realizm rozgrywki, zwłaszcza jeśli chodzi o wzajemne powiązania między plemionami zamieszkującymi Starożytną Italię. Gra jest także reklamowana jako program wiernie odtwarzający realia antycznych bitew, w których może wziąć udział nawet 16 tysięcy wojowników. Programiści postarali się, aby każdy z żołnierzy był odziany i wyposażony w autentyczne uzbrojenie swego narodu czy plemienia. I wydaje się, że na tym zakończyły się im pomysły. Co z tego, że na polu bitwy wszystkie plemiona wyglądają inaczej, wystarczyłoby gdyby przeciwnicy byli oznaczeni innym kolorem. Zdumiewające, że przy tak dużym nakładzie pracy na odwzorowanie systemu układów politycznych w Starożytnym Rzymie, cała część taktyczna gry jest wręcz żenująca. W „Legionie” nie mamy możliwości sterowania wojskiem podczas bitwy!!! Ustawiamy oddziały, wydajemy im polecenia (nie jest ich zbyt wiele: czekaj i idź, czekaj chwilę i idź, czekaj najdłużej i idź, czekaj i biegnij, itd.) i patrzymy jak walczą. A już fakt, że przeważnie w ogóle nie wiemy ile, ani gdzie znajdują się na mapie oddziały przeciwnika, sprawia, że cała walka sprowadza się do jednej wielkiej loterii. Wydaje się, że nasze oddziały w ogóle nie są obdarzone inteligencją. Spokojnie będą mijały przeciwnika udając się w swoje docelowe miejsce. Ten mankament całkowicie dyskwalifikuje tę grę. Program zapowiadał się całkiem przyzwoicie lecz niestety w oczach prawdziwych strategów, nie znajdzie on uznania. Być może uczulę dodać nieco fakt, że gra jest wydana w serii „tania cena”, polską wersję programu można nabyć już za 49.90 złotych, a więc stosunkowo tanio.

PREMIERA	Już jest
CENA	49.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Paradox
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.paradoxplaza.com
WYMAGANIA	P 233MHz, 64MB RAM, Karta graficzna 8MB.

PLUSY
Rozwinięte opcje dyplomatyczne, ponad 20 stron konfliktu.

MINUSY
Uproszczona część taktyczna gry, brak możliwości sterowania wojskiem w trakcie bitwy.

WERDYKT
Tylko dla wyjątkowych miłośników Starożytnego Rzymu.

OCENA ZBIOROWA
★★☆☆☆☆

Duża ilość stron konfliktu sprawia, że dzięki tej grze możemy stawiać pierwsze kroki w skomplikowanej sztuce dyplomacji.





Brak możliwości sterowania wojskiem w trakcie bitwy eliminuje jedynie ideę wydawania rozkazów. To chyba wystarczy jak na grę strategiczną.

Kurka Wodna 2
Zemsta Pana Franka



Strzeżcie się wszyscy, bo oto złośliwe i krwiożercze bestie, jakimi są kurki wodne atakują ponownie. Myślicie, że to jakiś żart? Wcale nie! Ziemia jest w wielkim niebezpieczeństwie i tylko jedna osoba może ją uratować. Najdzielniejszy ze wszystkich herosów czyli wspaniały i niezwyciężony... Pan Franek!!! A tak na poważnie, to fabuła gry wcale tak się nie przedstawia. Właściwie nie ma jej tu w ogóle, ale w tego typu produkcjach, jest ona zbędna, a powyższy wstęp wymyśliliśmy sobie sami, żeby jakoś sensownie zacząć tę recenzję.

„Kurka Wodna 2" to kontynuacja wydanej ponad rok temu wyjątkowo prostej, ale sympatycznej strzelanki. Zabawa sprowadza się do tego, że za pomocą myszki sterujemy celownikiem i strzelamy do pojawiających się na ekranie obiektów. Atutami tamtej gry była prostota, pełna żywych kolorów kreskówkowa grafika i duża dawka dobrego humoru. To samo można powiedzieć o opisywanym właśnie sequelu, który nieznacznie różni się od swojego pierwowzoru. Oczywiście nadal strzelamy do prześmiesznych „kuraków", ale tym razem nie są one tylko bezbronnym mięsem armatnim. Twórcy gry chcąc utrudnić zabawę, pozwolili przeciwnikowi strzelać także do nas. Dlatego, w późniejszych etapach gry trzeba wykazać się w miarę dobrym refleksem robiąc uniki, bądź trafiając w ciskane w nas jajka. Kolejną zauważalną zmianą jest grafika, która teraz jest jeszcze bardziej kolorowa i jeszcze przyjemniejsza dla oka. Dopracowano również wygląd „kuraków", które robią do nas jeszcze dziwniejsze miny, niż poprzednio i umierają na znacznie więcej sposobów. Choć niektórym może wydawać się to trochę dziwne, ale ta gra polegająca na zabijaniu wcale nie jest brutalna. Zarówno myśliwego Pana Franka (wyglądem bardziej przypomina świnię, niż człowieka), jak i kuraki pokazano tu z przymrużeniem oka, w bardzo sympatyczny sposób. Trafione „kuraki" reagują w bardzo zabawny sposób, na przykład spadając koziołkują niczym strącone samoloty, albo zaczynają machać białymi flagami.

Grać można w dwóch trybach rozgrywki: arcade i classic. Pierwszy polega na ustrzeleniu, jak największej liczby punktów w określonym czasie, a w drugim, musimy zmniejszyć populację kaczek o ich określoną liczbę, aby przejść do następnego poziomu.

„Kurka Wodna 2" nie zajmuje wiele miejsca na dysku, ma dość skromne wymagania, jak na dzisiejsze czasy i kosztuje bardzo niewiele. Po za tym jest skomplikowana, jak konstrukcja cepa i nie wymaga myślenia, dlatego idealnie nadaje się, aby umilić nam nudne lekcje informatyki, czy też żmudną pracę w biurze. O takim przeznaczeniu tego tytułu najlepiej świadczy dodana do gry opcja tak zwanej „zmyłki". Otóż po wciśnięciu klawisza „B" (oczywiście można go zmienić) gra w ułamku sekundy minimalizuje się, a jej miejsce zajmuje otwarty plik tekstowy w WordPadzie. Rozwiązanie bardzo oryginalne i pomysłowe, tylko, co jeśli na lekcji akurat trzeba wykonać coś w Excelu, bądź szef zainteresuje się dlaczego mając najnowszy pakiet Office korzystamy z tak archaicznego programu do pisania tekstu? Warto również wspomnieć, że dla ludzi lubiących bić rekordy, przygotowano specjalną stronę internetową z rankingiem najlepszych graczy.



PREMIERA	Już jest
CENA	19.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	TopWare
DYSTRYBUCJA PL	TopWare
INTERNET	www.kurkawodna.pl
WYMAGANIA	PII 400 MHz, 64 MB RAM, Karta graficzna 8MB.

PLUSY
[illegible] tania, kolorowa [illegible], przy której można się trochę [illegible].

MINUSY
Zbyt prosta i zbyt krótka.

WERDYKT
Jeżeli nie [illegible] nic ciekawego do roboty, zawsze możesz postrzelać trochę do „kuraków".

OCENA ZBIOROWA

Przyjemna dla oka [illegible] i trochę dobrego humoru z [illegible] nie [illegible] nikomu.





Gra jest [illegible] zbyt krótka i za mało [illegible].

Po [illegible] kilku miesiącach od premiery „Heroes of the Might & Magic IV” na [illegible] trafił [illegible] „Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm”.

Jest to pierwszy [illegible] dodatek do czwartej [illegible] gry. [illegible] nie wprowadza [illegible] do [illegible] jak przystało [illegible] fantasy, [illegible] dla [illegible] świata. „The Gathering Storm” [illegible] Posiadł on [illegible] oraz [illegible] Jego [illegible] krainie [illegible] zabawa [illegible] w naturze. Nasili[illegible] Hexisa [illegible] dokonał. „The Gathering Storm” [illegible] do gry [illegible] „HoMM IV” [illegible]

[illegible] Storm”. Wydaje się, że mamy do czynienia z wyjątkowo [illegible] marketingowym. [illegible] tryb multiplayer jest osiągalna za darmo i można ją w przeciągu kilkunastu minut ściągnąć z Internetu lub znaleźć na [illegible] „The Gathering Storm” [illegible] Za którym razem [illegible] właśnie ten [illegible] „The Gathering Storm” nie będzie dla nikogo [illegible]

[illegible] czy warta kupienia jest gra, która oferuje nam zaledwie kilka nowych map, artefaktów czy potworów? A czy kogoś interesuje fakt, że w trakcie rozgrywki będzie mi towarzyszyła nowa muzyka? Chyba nie. W grze nie zmieniło się dosłownie nic. Jest taka sama grafika, [illegible] „The Gathering Storm” [illegible] „Heroes of the Might & Magic IV”.

[illegible] ten program nie bacząc na [illegible]



PREMIERA	Już jest
CENA	59.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	3DO
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	http://heroes.cdprojekt.com
WYMAGANIA	PII 300 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 4MB, Oryginalna gra HoMM 4.

PLUSY

Dodatek uruchamia tryb multiplayer (jeśli ktoś nie ma dostępu do internetu, być może zechce z tego skorzystać).

MINUSY

Totalnie nic nowego, a dodatkowo wszystkie oferowane tu rzeczy, możemy mieć za darmo.

WERDYKT

Próba wyciągnięcia kasy od nieświadomych graczy.

OCENA ZBIOROWA

★★☆☆☆☆



KIRIKOU
AFRYKAŃSKA PRZYGODA



Tworzenie gier dla dzieci na podstawie kreskówek jest ostatnimi czasy bardzo popularne. Miesiąc temu zrecenzowaliśmy przygody psa, detektywa „Scooby Doo", a w tym numerze, oprócz opisywanego właśnie tytułu, zamieściliśmy także recenzję innej gry dla najmłodszych, a mianowicie „Różową Panterę". Wszystkie te produkty dystrybuowane są przez firmę CD Projekt i stanowią zaledwie wycinek szerokiej oferty gier dostępnych na naszym rynku, adresowanych właśnie dla dzieci.

W grze tej grze wcielamy się w postać tytułowego Kirikou, czyli małego, murzyńskiego dziecka. Przyznamy szczerze, że nigdy wcześniej nie słyszeliśmy o tej kreskówce, bo dotychczas nie gościła ona w Polsce, ale ponoć jest bardzo popularna we Francji. Główny bohater gry wydaje się być bezbronnym i słodkim malcem. Ale to tylko pozory, bo Kirikou jest bardzo zwinny, wyjątkowo skoczny, a poza a tym bez większego trudu posługuje się mieczem swojej wielkości i w dodatku potrafi czarować! I właśnie w jego rękach spoczywa los całej wioski, bo oto zła szamanka Karaba wysuszyła studnie i rzuciła klątwę zamieniając wszystkich mężczyzn w fetysze. Bezbronnym kobietom grozi śmierć z wycieńczenia, wiec nasz dzielny brzdąc wyrusza na niebezpieczną wyprawę, by pokonać złą czarownicę. „Kirikou" przeznaczony dla dzieci od 8 lat wzwyż jest typową platformówką, w której wszystko koncentruje się na bieganiu, skakaniu i walczeniu z przeciwnikami. Niestety spotykani na naszej drodze wrogowie są jednym z najgorszych elementów gry. Brzydkie, kwadratowate, niczym tandetne roboty, które rzekomo miały być kiedyś ludźmi lub zwierzętami, wyglądają fatalnie. Zdajemy sobie sprawę, że przeciwnicy nie powinni wyglądać sympatycznie, ale tutaj ich okropny i tandetny wygląd momentami wręcz odpycha od komputera. Na szczęście dziewięć w miarę różnorodnych poziomów, takich jak: mokradła, sawanna, jaskinia, las), które przyjdzie nam odwiedzić w trakcie naszej przygody, wyglądają już znacznie lepiej. Choć nie można powiedzieć o nich, że mają „piękną i egzotyczną grafikę", jak widnieje to na odwrocie pudełka gry. Po za tym, dalsze tła widoczne zwłaszcza podczas wysokich i dalekich skoków, straszą pikselozą i niedokładnością wykonania. Skoro już jesteśmy przy grafice, wypada wspomnieć o filmowych wstawkach między planszami. Jest to chyba najgorszy element tej produkcji. W brzydkich, niedopracowanych przerywnikach, dominują ciemne i przygnębiające kolory, zupełnie jakby twórcy gry zapomnieli, że jest to produkt przeznaczony dla dzieci.

Z pewnością zaletą tej niezbyt długiej gry są zdolności Kirikou. Malec do samoobrony wykorzystuje kije oraz miecze, a prócz tego może uśmiercać przeciwników skacząc im na głowy, tak, jak miało to miejsce kultowym „Mario Brothers". A to nie wszystko, bo na każdym poziomie ukrywa się gdzieś duch dziadka Kirikou. Za każdym razem, gdy uda nam się go odnaleźć zostaniemy wynagrodzeni nową zdolnością, bądź nowym czarem ofensywnym, który pomoże w walce z bezwzględnymi fetyszami.

W podsumowaniu chcielibyśmy powiedzieć, że „Kirikou: Afrykańska Przygoda" nie jest tytułem dobrym. Krótki, nienajlepszy graficznie produkt, mimo swojej niskiej ceny nie jest czymś, w co gra się z przyjemnością. Zdecydowanie lepiej dopłacić trochę więcej i dać dziecku rozrywkę na znacznie wyższym poziomie.

Gra nie jest nudna, bo nasz mały wojownik uczy się nowych zaklęć i świetnie włada mieczem.





Okropnie wykonani przeciwnicy i przeciętna grafika, nie przyniosą „Kirikou" wielkiego sukcesu.

PREMIERA	Już jest
CENA	39.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Wanadoo
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.info
WYMAGANIA	P 266 MHz, 32 MB RAM, Karta graficzna 8MB.

PLUSY
Podczas gry bohater rozwija się zdobywając nowe umiejętności, niska cena, po polsku.

MINUSY
Krótka, niezbyt ładna, momentami wręcz odpychająca.

WERDYKT
Francuski Kirikou raczej nie zawojuje rynku polskiego.

OCENA ZBIOROWA
★★☆☆☆☆

Różowa Pantera™



Po skarb się wybiera

Gra „Różowa Pantera po skarb się wybiera", to po „Scooby Doo" kolejny wydany przez CD Projekt tytuł kierowany dla młodszej generacji graczy.

Jak powszechnie wiadomo różowa pantera jest tylko jedna, wyjątkowa! Tymczasem okazało się, że ma ona także swoją różową rodzinkę. Niestety właśnie jeden z jej członków zmarł. A konkretnie mowa o wujku, wielkim podróżniku i poszukiwaczu przygód. W swoim ekscytującym życiu zwiedził wiele orientalnych miejsc i zgromadził nie mały majątek, który w spadku zapisał swojemu różowemu kuzynowi. Problem w tym, że swoich oszczędności nie trzymał w banku, a skrzętnie je ukrył. I choć wiadomo dokładnie gdzie skarb został schowany, to sprawa wcale nie jest taka prosta, na jaką wygląda. Aby dostać się na strych, trzeba zgromadzić 12 kluczy porozrzucanych po wielkim domu krewnego. I właśnie w wykonaniu tego trudnego zadania, gracz musi pomóc sympatycznemu zwierzakowi. „Różowa Pantera po skarb się wybiera" to platformówka przeznaczona dla dzieci od 6 lat wzwyż. W grze będziemy mieli do czynienia z trzema typami zadań. Pierwszy i najpopularniejszy z nich, to bieganie po planszach w poszukiwaniu klucza, który najpierw trzeba znaleźć, a następnie dotransportować do wyjścia. Żeby nie zniechęcać najmłodszych dzieci, gra zawiera szereg pomocnych uproszczeń. I tak, za każdym razem, zanim włączy się plansza, gracz widzi przedstawiony w punktach plan według którego ma zdobyć klucz. Po za tym, nasz różowy bohater jest praktycznie nieśmiertelny, to znaczy nie ma żadnego limitu żyć. Może umierać w nieskończoność, a i tak zawsze powróci. Warto również wspomnieć, że raz wyeliminowani wrogowie (można im skakać na głowy, lub używać specjalnego ataku pantery, która rozkręca się na jednej nodze) już się nie odradzają, nawet po naszej śmierci. No i oprócz tego, by dziecko nie zgubiło się na planszy, wszędzie porozstawiane są strzałki i znaki prowadzące do konkretnych miejsc. Zdobywanie klucza zawsze jest bardzo schematyczne. Albo trzeba zdążyć zanieść gdzieś bombę, żeby odblokować sobie przejście lub też ukraść jakiś pilnowany przedmiot i uciekając przed rozwścieczonym właścicielem, dostarczyć go we wskazane miejsce. Drugi rodzaj zadań, to jazda przez tor przeszkód na łyżwach lub wrotkach. A tu do pokonania czeka na nas zaśnieżone miasto, plac budowy, oraz tor kolejowy. Trzecia i ostatnia atrakcja jaką przygotowali twórcy gry jest z bossami: mięsożerną rośliną, wielkim dinozaurem ukrywającym się w bibliotece i gangsterem chcącym ukraść nasz skarb. Do zalet gry, oprócz niezbyt wysokiego poziomu trudności, należy zaliczyć kolorową i przykuwającą wzrok oprawę graficzną produktu. No i oczywiście nie można zapomnieć o dużej dawce „różowego humoru". Nasza sympatyczna pantera potrafi znikać sprzed oczu swoich prześladowców w przezabawnym stylu, który jest klasą samą w sobie. Nakłada sobie na głowę abażur i udaje lampę, zamienia się w egipski fresk na ścianie, czy skręca się w pętle, by zawisnąć na ścianie statku jako koło ratunkowe. I jak tu jej nie polubić?





PREMIERA	Już jest
CENA	49.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Wanadoo
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.pl
WYMAGANIA	PII 266 MHz, 64 MB RAM, Karta graficzna 8MB.

PLUSY
Całkowicie spolszczona, nie za trudna, momentami przezabawna, całkiem ładna graficznie.

MINUSY
Dla starszych dzieci za łatwa, za krótka i za schematyczna.

WERDYKT
Sympatyczna gra dla najmłodszych z doskonale znaną postacią w roli głównej.

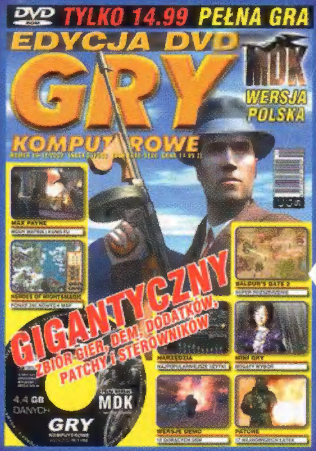
OCENA ZBIOROWA



Duża dawka „różowego humoru" powinna przypaść do gustu wszystkim graczom.



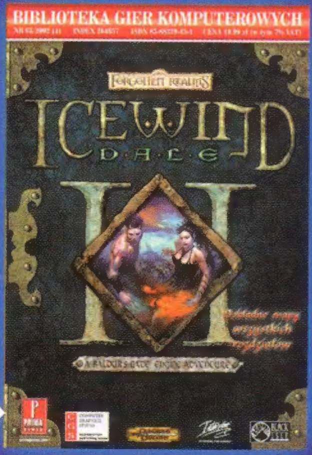
Niestety gra jest bardzo schematyczna, a ciągła bieganina po planszy, na dłuższą metę, staje się dość nużąca.



MOŻESZ ZAMÓWIĆ!

GRY KOMPUTEROWE 10-11/2002 EDYCJA DVD! DO PISMA DOŁĄCZONA JEST PŁYTA O POJEMNOŚCI 4,4 GB Z NIEWIARYGODNIE DUŻYM ZBIOREM KAMPANI, MAP, SCENARIUSZY, DODATKÓW DO GIER, PROGRAMÓW NARZĘDZIOWYCH, DRIVERÓW, PATCHY, DEM I GIER.
(koszt pisma wynosi 12 zł + 2 zł przesyłki).

OFICJALNY PORADNIK DO ICEWIND DALE II - DOKŁADNY OPIS ZAWARTOŚCI MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE 41.
(koszt księgi wynosi 20 zł + 2 zł przesyłki, dostępna jest również w kioskach).



POPRZEDNIE NUMERY
Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry po polsku!

JAK ZAMAWIAĆ
Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:
1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł
(redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy
(redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie.
Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA
- Oficjany Poradnik GRATIS!
Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 96 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW: "Baldur's Gate II, "Black & White".
Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").
Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: CGS s.j. 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, PKO BP S.A. XII O/W-wa 10201127-314295-270-1
Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja.
Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.



Pełna gra:
Time Warriors PL



Pełna gra:
Ancient Conquest PL



Pełna gra:
Clash PL



Pełna gra:
Gromada PL



Pełna gra:
Aztec Empire PL



Pełna gra:
Hired Team
Trial Gold PL



Pełne gry: Eracer PL,
Piłkarska Gorączka PL



Pełne gry:
Dragonfire PL

WARCRAFT II Battle.net Edition

Już w sprzedaży! ZA 29.99

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z dodatkiem do Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Płyta CD z grą Warcraft II Battle.net Edition



UWAGA! W ŚRODKU ZNIŻKOWY KUPON NA WARCRAFT III

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyty

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA 29.99 ZŁOTYCH

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już od 15 stycznia w kioskach znajdzie się nowa eXtra Gra Wielkie Hity z grą Warcraft II Battle.net Edition! Dodatkowo w pakiecie znajdzie się dodatek do Baldurs's Gate – Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Czy jesteś gotów na zimowe zmagania w świecie Warcrafta? Czy zapuścisz się w niezbadane do tej pory obszary Wybrzeża Mieczy? Jeżeli starczy Ci odwagi, to poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

Już w kioskach jak zwykle ekscytująca nowa eXtra Gra:

HOTEL GIANT

Tylko 29.99!

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!
Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już w kioskach nowa eXtra Gra 100% Sportu:

SKI PARK MANAGER
Zbuduj swoje Zakopane

100% zimowej gry za niewiarygodnie niską cenę 19.99 zł

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM